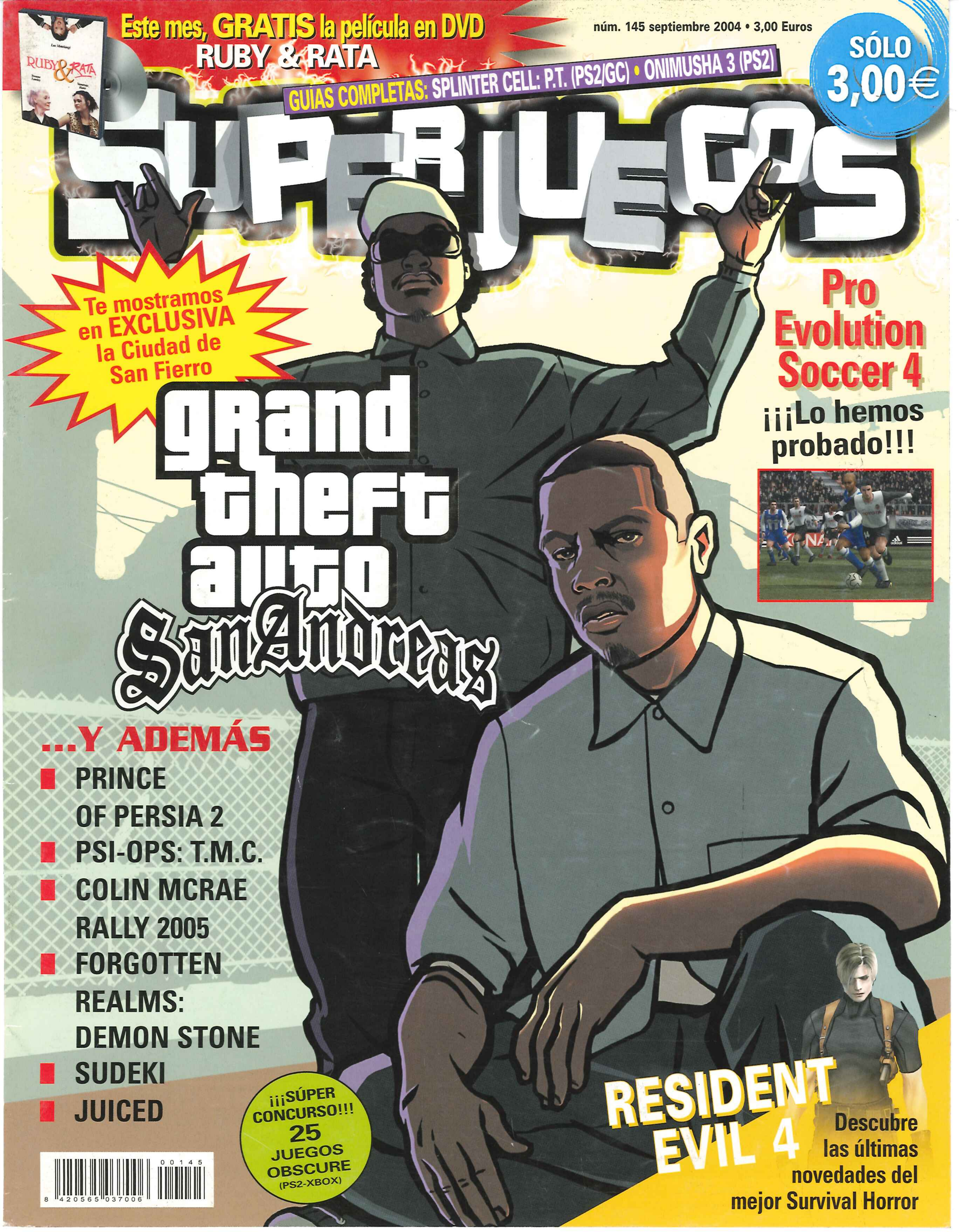

Este mes, GRATIS la película en DVD
RUBY & RATA
núm. 145 septiembre 2004 • 3,00 Euros
SÓLO
3,00€
GUÍAS COMPLETAS: SPLINTER CELL: P.T. (PS2/GC) • ONIMUSHA 3 (PS2)
SUPERJUEGOS
Te mostramos en EXCLUSIVA la Ciudad de San Fierro
Pro Evolution Soccer 4
¡¡¡Lo hemos probado!!!
grand theft auto
San Andreas
...Y ADEMÁS
PRINCE OF PERSIA 2
PSI-OPS: T.M.C.
COLIN MCRAE RALLY 2005
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE
SUDEKI
JUICED
¡¡¡SÚPER CONCURSO!!!
25 JUEGOS OBSCURE
(PS2-XBOX)
RESIDENT EVIL 4
Descubre las últimas novedades del mejor Survival Horror
8 420565 037006 00145


TOM CLANCY'S
GHOST RECON
JUNGLE STORM
N-GAGE
GHOST RECON
JUNGLE STORM
16+
gameloft
NOKIA
NOKIA
N-GAGE
N-GAGE
Enfréntate a tus enemigos en
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm.
Elimina rebeldes en este juego de acción táctica en primera persona. Compite tú solo o une tus fuerzas con hasta 8 jugadores. Lucha a través de misiones, modos y mapas desarrollados en 3D y creados exclusivamente para la nueva consola N-Gage QD y la consola N-Gage.
www.n-gage.com/es
gameloft
Juego multijugador inalámbrico 3D
para hasta 8 jugadores.
N-GAGE
NOKIA
anyone
anywhere

SUMARIO Nº145

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Javier Bautista, Eduardo Rodríguez** y **Ángel Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Manola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07 **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23 **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40 **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28 **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83 **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10 **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98 **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57 **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679 **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91 **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736 **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535 **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





Prince Of Persia 2

Las nuevas aventuras del príncipe creado por Jordan Mechner os sorprenderán por su tono más oscuro y violento. Adiós a las idílicas *Mil y Una Noches*...

Pro Evolution Soccer 4

El rey de los simuladores de fútbol volverá a Europa con una nueva entrega, en la que mejora lo que parecía imposible de mejorar.





Visita en EXCLUSIVA San Fierro

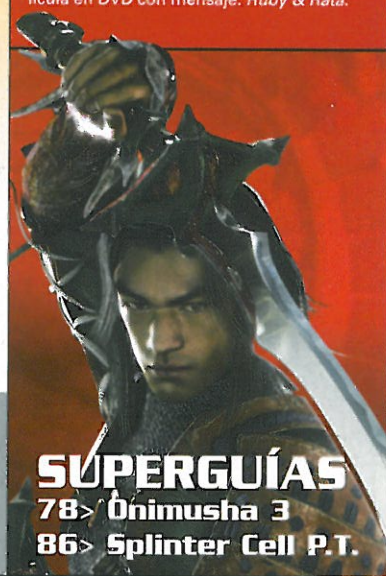
El largamente esperado ***Grand Theft Auto San Andreas*** no llegará a las tiendas hasta octubre, pero nosotros te desvelamos ya en exclusiva uno de sus grandes atractivos: la ciudad de San Fierro. No te pierdas este sensacional reportaje sobre el juego más esperado del año. Y como no todo van a ser tiros, te regalamos una película en DVD con mensaje: *Ruby & Rata*.

Y ADEMÁS...



SECCIONES





SUPERGUÍAS

EDITORIAL



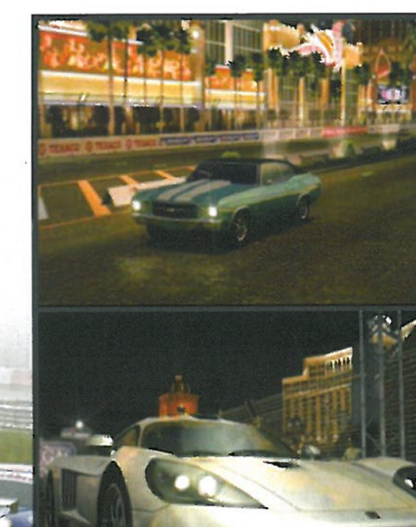
Se acerca lenta pero inexorablemente hacia nosotros. Parece que será a finales de octubre cuando haga acto de aparición. Y oculta en su complejo interior las cualidades de su anterior entrega multiplicadas por cinco, más de 300 horas de juego y la posibilidad de hasta realizar Tuning en nuestro vehículo o gestionar la alimentación del protagonista. Me estoy refiriendo a GTA San Andreas, el juego más ambicioso y esperado de todos los tiempos y del que os ofrecemos una suculenta exclusiva este mes. Si queréis conocer la ciudad de San Fierro antes que nadie y con todo lujo de detalles no tenéis más que pasar unas páginas y sumergiros de lleno en el nuevo universo Grand Theft Auto. Pero este no va a ser el único bombazo que encontraréis en el interior porque los grandes de la próxima temporada comienzan a desfilar y a mostrar sus encantos lúdicos a diestro y siniestro, o ¿es que alguien se puede resistir a conocer las últimas novedades de El Señor De Los Anillos: La Tercera Edad, Resident Evil 4 o Prince Of Persia 2? Pero no pienso contaros más cosas para que seáis vosotros mismos los que desgranéis, lenta e inexorablemente, las páginas de la revista, yo tengo que dejaros para ocuparme de un asunto muy importante... Pro Evolution Soccer 4 ha llegado a la redacción.

<<Marcos García>>

SONY C.E.

Gran Turismo 4

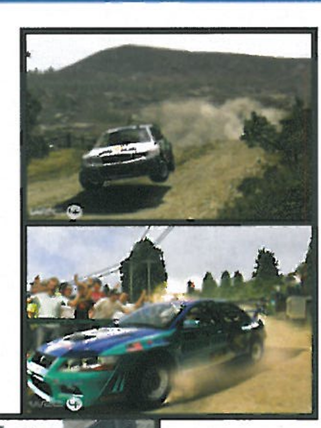
Sony C.E. continúa desvelando información sobre su gran lanzamiento para este año, el juego más esperado para **PlayStation 2** de todos los tiempos. La nueva criatura de **Polyphony Digital** ya está calentando motores para su llegada a las tiendas de todo el mundo en noviembre. Nadie pone en duda la calidad que los componentes del equipo liderado por Kazunori Yamauchi han impregnado a la cuarta entrega. Para comprobar al menos que gráficamente estos señores siguen siendo auténticos genios aquí tenemos unas cuantas pantallas del circuito que está basado en Las Vegas, que pertenece a uno de los 8 entornos que sirven de marco a los diferentes trazados. Para aquellos que prefieren disfrutar al máximo con la simulación automovilística hay que señalar que ***Gran Turismo 4*** será totalmente compatible con el volante *GT Force Wheel* de **Logitech**.





W. R. C. 4

Sin tanta repercusión, otro producto de excelente factura de **Sony C.E.** Su cuarta edición nos trae el campeonato mundial de Rally con todos los equipos, pilotos y circuitos en los que transcurre. Sus creadores han vuelto a pulir su espectacular motor gráfico para reproducir paisajes casi reales y además contará con capacidades de juego On-line.



El realismo de la saga WRC alcanza su máxima expresión en la presente temporada.

KillZone

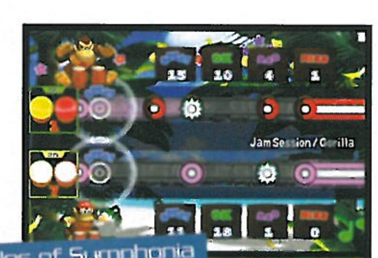


Dentro del catálogo On-line para **PlayStation 2** ***KillZone*** se presenta como el *shooter* en primera persona definitivo. Gráficamente es una auténtica pasada y las posibilidades de juego en red no tienen nada que envidiar a otras plataformas. ***KillZone*** es compatible con el *Headset* USB que nos permitirá comunicarnos con el resto de jugadores.

NINTENDO

Novedades

Uno de los juegos más importantes de este año para **GameCube** es *Donkey Konga*. Desarrollado por **Namco**, la última aventura digital de Donkey es una apuesta segura por la diversión. El juego saldrá a la venta con unos bongos, que también pueden adquirirse por separado a un precio recomendado de 29 Euros, para los modos multijugador. Pero **Nintendo** también sigue prestando atención a otros títulos como es el caso de *Pikmin 2*, que verá la luz en octubre en nuestro país y el RPG *Tales Of Symphonia*, que **Namco** ha desarrollado en exclusiva para **GameCube**.

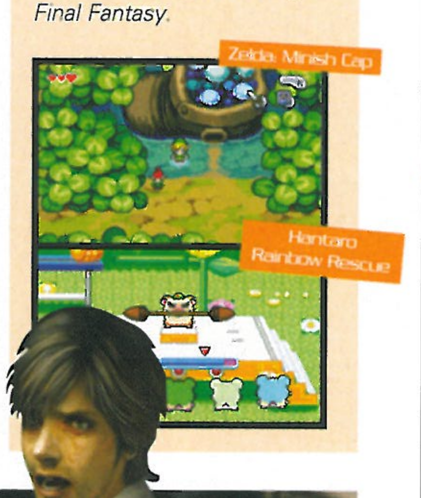


Pikmin 2

Tales of Symphonia

GBA

Además de las nuevas entregas de *Zelda* y *Hamtaro*, la portátil de **Nintendo** verá aparecer a finales de año la primera y segunda entrega de la saga *Final Fantasy*.



KONAMI

Silent Hill 4 en septiembre

Konami ya ha desvelado para cuando tiene previsto el lanzamiento de su título más fuerte de la presente temporada, sin olvidarnos de *Pro Evolution Soccer 4*. El indiscutible rey del *Survival Horror* llegará en septiembre a su cuarta entrega explotando todos los guiños que le han hecho famoso hasta la fecha. Para los que aún no hayan tenido ninguna noticia sobre ***Silent Hill 4***, hay que recordar que su principal novedad es que intercala un escenario en primera persona, el apartamento en el que ha quedado atrapado el protagonista, junto a los terribles mundos alternativos a los que accede a través de misteriosos portales mágicos. Si queréis ser los primeros en sentir el miedo en vuestras carnes, no olvidéis comprar nuestra revista hermana, **PlayStation 2 Revista Oficial** que incluye una *demo* del juego.





Escabrosos acontecimientos y seres vuelven a dar vida al universo de Silent Hill en esta nueva entrega.

JOYTECH

Pistola Wireless

La modelo Rachel Grant, una de las últimas chicas Bond, posa junto a la pistola de **Joytech**, *Wireless Sharpshooter 2 Light Gun*. Los juegos de disparos se verán beneficiados con la aparición de este periférico. Su principal virtud reside en que se puede jugar sin tener que utilizar los siempre engorrosos cables y además incorpora un puntero láser.

KONAMI

Música para PlayStation 2

El catálogo de títulos musicales de **Konami** para **PS2** no para de crecer, aunque no todos llegan a Europa. Por suerte, la compañía se ha animado y habrá versiones PAL de la última entrega de su saga *Dancing Stage* (compatible con la alfombra de baile), que incluye canciones actualizadas y también un juego para afinar nuestras cuerdas vocales, *Karaoke Stage*, para emular éxitos de toda la vida y a las últimas estrellas del pop internacional. Este título es compatible con el *Headset* USB para **PS2**.



VIRGIN PLAY

Distribuirá SNK

La compañía española **Virgin Play** ha llegado a un acuerdo para publicar los títulos de *SNK*, a través de uno de sus afiliados, **Ignition**. El primer título en llegar a nuestras fronteras, en octubre, será *Metal Slug 3* para **PlayStation 2**.

SONY C.E.

PlayStation 2 en Campus Party


Cientos de usuarios de PS2 llevaron sus consolas a Valencia para competir On-line entre ellos.

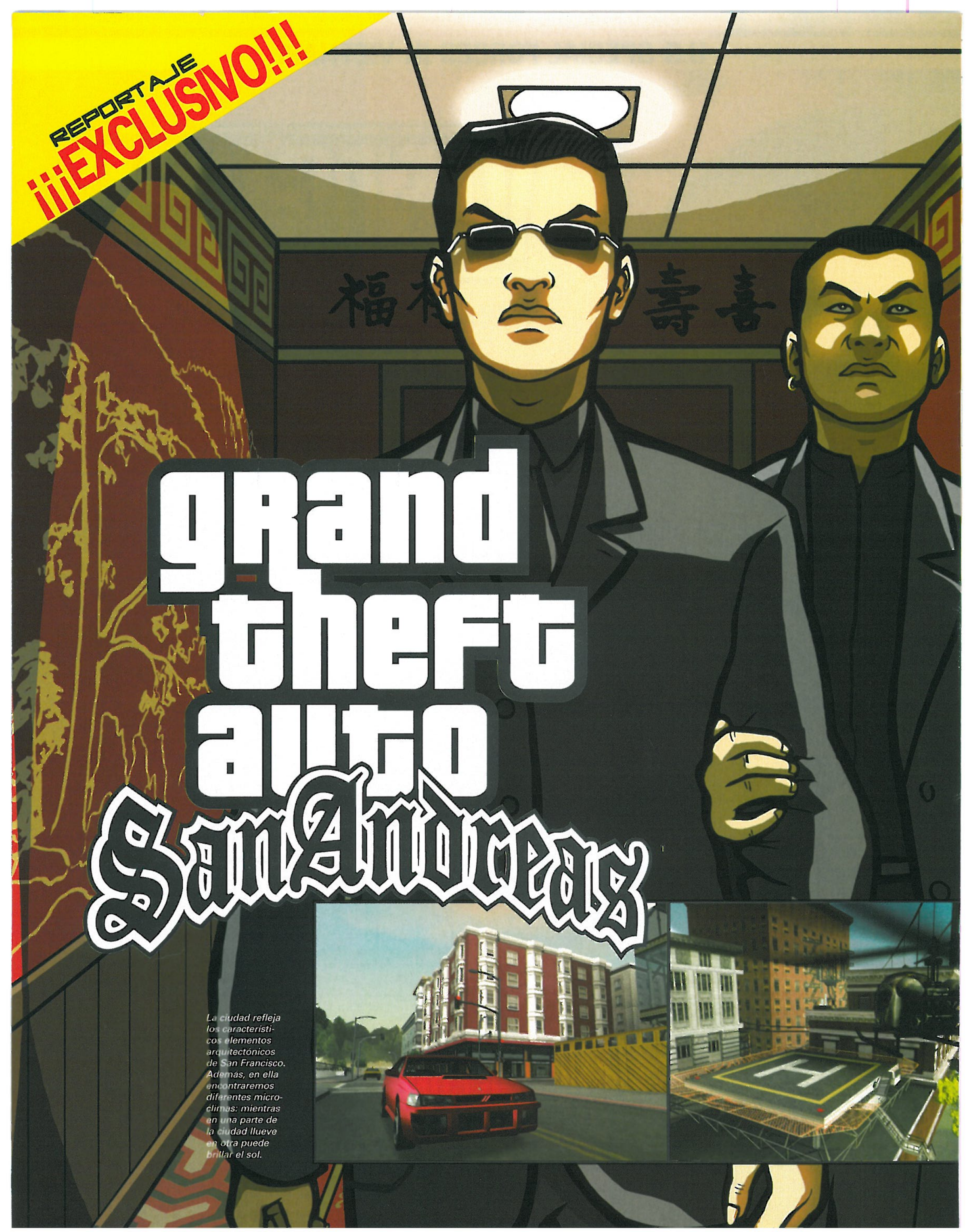
Luis Fernández, productor de EyeToy Chat, posa sonriente junto a los miembros de SuperJuegos desplazados a Valencia. Luego supo que le habían robado la cartera mientras posaba.

Consagrada como una de las concentraciones On-line más importantes de Europa, la **Campus Party** de Valencia ha sido noticia por acoger por primera vez a cientos de usuarios de **PS2**, a los que se les brindó la ocasión de participar en competiciones On-line y asistir a una serie de conferencias sobre cuatro de los lanzamientos más punteros de **Sony C.E.** Hasta Valencia se desplazaron para la ocasión Simon Hermitage y Jamie Gerig (diseñadores de *Esto Es Fútbol 2005*), Seth Luisi (productor de *SOCOM II U.S. Navy Seals*), Marcos Domenech (*Marketing Artist* de *KillZone*) y Luis Fernández (Productor de *EyeToy Chat*). Para Marcos y Luis supuso además una oportunidad de regresar por unos días a su España natal, desde sus puestos de trabajo en **Guerrilla Games** y **SCE London Studios**, respectivamente. Llamadlo casualidad o simple oportunidad, lo cierto es que mientras nos encontrábamos en Valencia se desveló en primicia una de las grandes novedades de *Esto Es Fútbol 2005*: la tecnología *EyeToy Cameo*. Fue el propio Luis Fernández quien nos hizo una demostración de cómo es posible utilizar la cámara *EyeToy* para sacarnos una foto de frente y de perfil, y crear a partir de ellas una fiel recreación poligonal de nuestro rostro, perfectamente animado, que podremos introducir en *Esto Es Fútbol* y muchos otros futuros lanzamientos de **Sony C.E.** ¿Alguna vez te has preguntado cómo estarías con la camiseta del Barça?

//La Campus contó con 4.500 asistentes//



Arriba, Jamie Gerig y Simon Hermitage, diseñadores de Esto Es Fútbol 2005. A la izquierda, Marcos Domenech, Marketing Artist de Guerrilla, que regresó a su Valencia natal para hablarnos de KillZone y recomendarnos una playa infame.



La ciudad refleja los característicos elementos arquitectónicos de San Francisco. Además, en ella encontraremos diferentes microclimas: mientras en una parte de la ciudad llueve en otra puede brillar el sol.

SUPERNENA

[PS2]

San Fierro

Conoce en exclusiva esta particular versión de San Francisco y todos los detalles del juego del año

Cada vez queda menos para el 22 de octubre, fecha en que llegará a las tiendas europeas la esperadísima nueva entrega de *GTA* y a medida que avanza la cuenta atrás, van saliendo a la luz más detalles de lo que podremos encontrar en el juego. Uno de los primeros datos que se dieron a conocer fue que San Andreas no sería una ciudad, sino un estado entero basado en California y parte de Nevada. En él, encontraremos tres ciudades: Los Santos, San Fierro y Las Venturas, las particulares versiones que **Rockstar North** ha creado de Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas respectivamente. Además de Los Santos y el *Countryside* (que os mostramos en páginas posteriores), nuestro reciente viaje a Nueva York por cortesía de **Take Two**, nos permitió conocer de primera mano y en exclusiva la ciudad de San Fierro. Aunque este juego no pretende reflejar fielmente cada una de las calles de la ciudad, sino recoger su particular atmósfera, lo cierto es que en esta recreación de San Francisco no faltan sus lugares más emblemáticos. Así, podremos encontrar el Edificio *Transamerican*, la Calle *Lombard*, el Barrio Chino, el Distrito Financiero y, por supuesto, el famoso *Golden Gate* convertido aquí en el *Bay Bridge*. Pero si hay algo caraterístico de San Francisco, además de

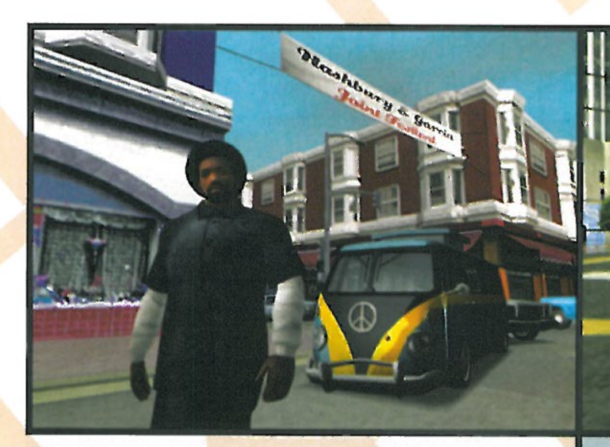
//En San Fierro podremos conducir el tranvía//

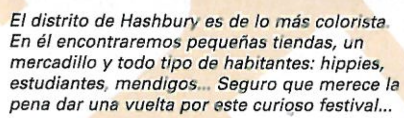
su peculiar arquitectura, es su paisaje urbano con sus calles llenas de cuestas y desniveles (perfectas para practicar unas cuantas maniobras locas) y por las que también circulará el tranvía que, por si te lo estabas preguntando, también podremos pilotar. Como siempre, podremos alternar las misiones con paseos por la ciudad en busca de acción con la ventaja de que ahora estos dos aspectos estarán totalmente integrados y no tendremos que superar una misión para desbloquear la siguiente. Esto se traduce en una libertad de movimiento ▶

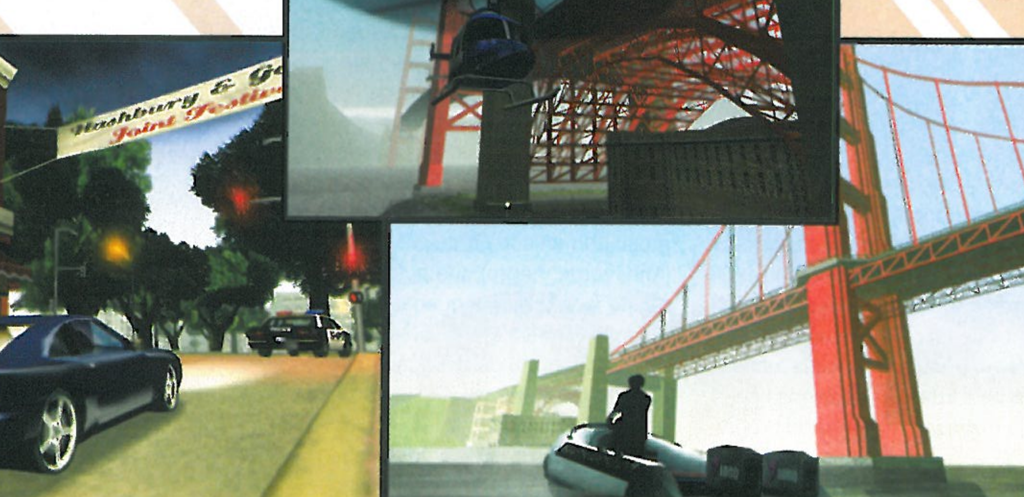
Tuning

Pinta el coche a tu gusto, cámbiale los parachoques, modifícale el techo y las aletas, añádele un *spoiler*, ponle unas llantas nuevas o colócale un doble tubo de escape. Estos cambios, eso sí, son meramente estéticos, si lo que quieres es más potencia tendrás que recurrir a la nitro, de lo más útil en las persecuciones.

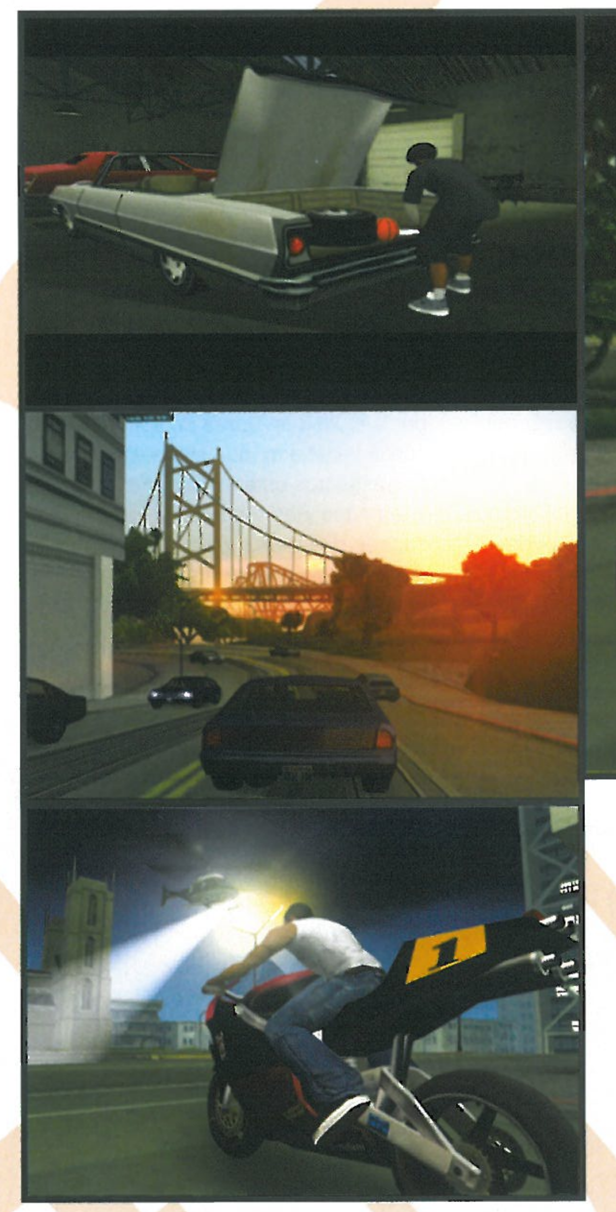





El distrito de Hashbury es de lo más colorista. En él encontraremos pequeñas tiendas, un mercadillo y todo tipo de habitantes: hippies, estudiantes, mendigos... Seguro que merece la pena dar una vuelta por este curioso festival...



El Bay Bridge es la fiel versión del Golden Gate y lo podremos contemplar desde múltiples perspectivas según nuestro medio de transporte. Como ejemplos, un helicóptero y una lancha zodiac.



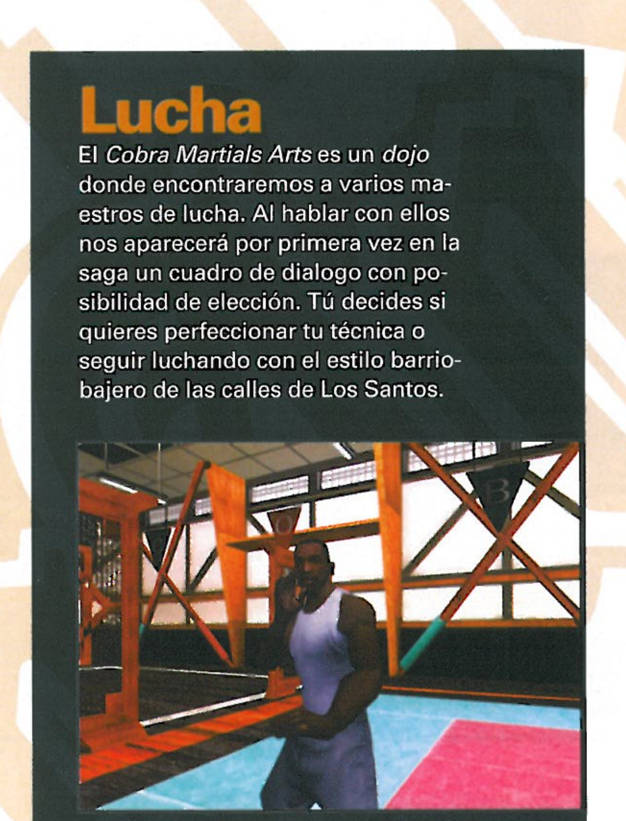
San Fierro

▶ aún mayor que en las anteriores entregas que permitiría que dos personas con las mismas horas de juego tengan dos partidas completamente diferentes. Una buena noticia es que se acabó despertar en el hospital tras precipitarnos en el mar con nuestro vehículo: ahora podremos salir del coche y nadar a *crowl* con el botón X o bucear con el círculo. Además de esta capacidad, que aumentará nuestra energía, también se ha visto ampliado el repertorio de movimientos del personaje. De esta manera, podremos sacar a la gente de su coche de una patada o de un puñetazo y en las luchas cuerpo a cuerpo podremos hacer algo más que machacar el botón círculo. Y es que comenzaremos con un estilo de lucha callejero que podremos sustituir con las enseñanzas de los senseis del *Cobra Martial Arts*. Como novedad en este aspecto, se han introducido elementos de sigilo al más puro estilo *Manhunt* (que nos permitirán dar muerte a los enemigos de manera silenciosa) y nuevos movimientos como quedarse colgado de los bordes de las cajas y trepar por ellas, rodar y desplazarnos lateralmente. Aquí, eso sí, todo se aprende gradualmente: el personaje no sólo podrá cambiar su aspecto como veremos en Los Santos, sino que además, irá adquiriendo poco a poco estas capacidades que le permitirán afrontar retos mayores. Para ello, se ha mejorado uno de los pocos aspectos que no terminaba de convencer en *Vice City*: el sistema de puntería. Al apuntar, la cámara se coloca ahora a la altura del hombro del personaje y el punto de mira sobre el enemigo más peligroso con un código de colores (rojo, verde, negro) que nos informa de la vida que le queda. Pero quien lo prefiera, podrá prescindir de este sistema de prioridad y apuntar de forma manual. A toda esta progresión debemos unir la posibilidad de modificar los vehículos a nuestro gusto: en el taller y previo pago podremos dar una nueva imagen a nuestro coche y, de paso, despistar a la policía. Por supuesto, podremos conservar los coches modificados en el garaje y, hasta en el caso de que sean confiscados en la calle, podremos recuperarlos yendo al depósito de la policía y robarlos de nuevo.

//Podremos atacar con el sigilo de Manhunt//

Lucha

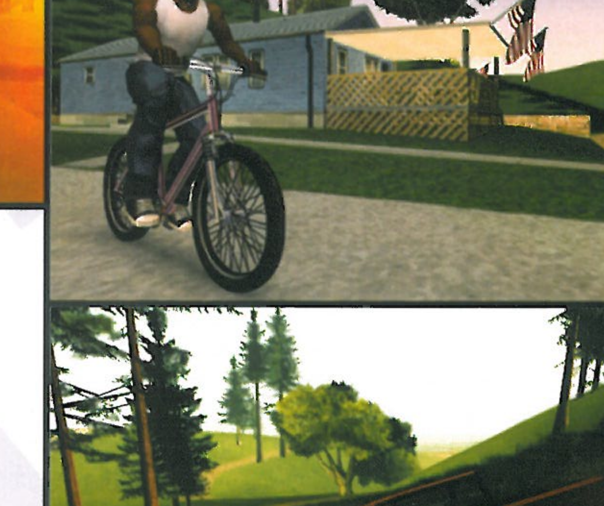
El *Cobra Martials Arts* es un *dojo* donde encontraremos a varios maestros de lucha. Al hablar con ellos nos aparecerá por primera vez en la saga un cuadro de dialogo con posibilidad de elección. Tú decides si quieres perfeccionar tu técnica o seguir luchando con el estilo barriobajero de las calles de Los Santos.



//Pulmón verde de San Andreas y lugar perfecto para la conducción campo a través//

Countryside

Rockstar North tenía muy claro desde las primeras fases de diseño de ***San Andreas*** que querían que el juego abarcase un estado entero. Esto suponía un auténtico desafío puesto que se hacía necesario un nexo de unión entre ciudades que aportase más realismo que los puentes de las anteriores entregas. Precisamente será en respuesta de esa necesidad donde el *Countryside* entre en juego; y nunca mejor dicho, porque en esta enorme extensión rural nos aguarda mucho más que una mera zona de paso. Lo que podemos esperar de este área, perfectamente integrada en el mapa y en el argumento de ***San Andreas***, es un buen número de misiones que cumplir recorriendo sus bosques, ríos y sus pequeños y característicos pueblos. Como en la vida real, el paisaje, las costumbres y las gentes del campo son muy distintos a los de la ciudad y esta diferencia quedará igualmente reflejada en las armas y, cómo no, en los automóviles. Y es que nada mejor para disfrutar por primera vez de la conducción *GTA* fuera del asfalto que unos cuantos vehículos especialmente preparados para conducir campo a través como un *monster truck*, con tracción a sus cuatro enormes ruedas o un *quad*, algo inestable pero de gran velocidad. Asimismo, podremos llevarnos un camión cisterna de una gasolinera o surcar las nubes con un viejo conocido de la saga: el aeroplano *Dodo*. Pero las dimensiones del *Countryside* son tales que aún por el aire tardaremos un minuto en llegar a la cima del Monte Chilliad que, con sus 2.500 metros de altura constituye el elemento de mayor tamaño del juego. Para poder apreciar mejor esta inmensidad, se ha multiplicado por cuatro la distancia de visión con respecto a la de *Vice City* y para los paisajes se han utilizado técnicas de *mip-mapping* y niveles jerárquicos de detalle. Pero si hay algo que hace más grande aún a ***San Andreas*** es recorrer el estado entero sin tiempos de carga más que en la entrada de los edificios.






FLATOUT
¡CONDUCE A LA DESTRUCCIÓN!
"ESPECTACULAR, SALVAJE, ORIGINAL, EMOCIONANTE Y CON UNOS MINIJUEGOS QUE DARAN QUE HABLAR"
PlayStation 2 Revista Oficial España
www.flatoutgame.com
Los conductores son como el coche: ¡Dales un buen golpe y los lanzarás a través del parabrisas a la barbarie!
58 circuitos, arenas acrobáticas y de destrucción, demuestra todo lo que sabes hacer
Muros de neumáticos, vallas, postes, coches. Todo en FlatOut es interactivo, deja una masa de destrucción según vas progresando durante la carrera
XBOX PlayStation 2 PC CD-ROM
NVIDIA
BUGBEAR ENTERTAINMENT
EMPIRE
Virgin PLAY www.virginplay.es
SPARKLE
Los logotipos y PlayStation 2 es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y el logotipo de Xbox son todas marcas registradas de Microsoft Corporation en USA y/u otros países y son utilizados con el permiso de Microsoft. Nvidia © 2004 NVIDIA Ltd. NVIDIA y el logotipo de NVIDIA logo son marcas registradas de NVIDIA Ltd. FlatOut © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. Concepto de juego y desarrollo por Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire y el logotipo son marcas o marcas registradas de Empire Interactive Europe Ltd. en el Reino Unido, Europa y/u otros países. Todas las otras marcas y nombres son propiedad de sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.

Los Santos

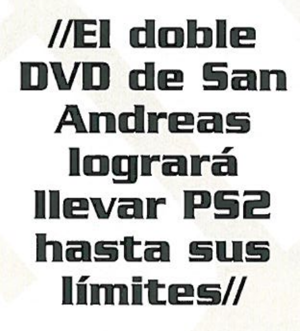
El ambiente californiano de la ciudad natal de CJ será esta vez el punto de partida de la acción

Llegados a este punto se hace necesario comenzar con las presentaciones. La nueva entrega de *GTA* está ambientada en los 90 y protagonizada por Carl Johnson, al que todo el mundo conoce como CJ. Durante cinco años, CJ ha estado viviendo en Liberty City tratando de huir de las calles de Los Santos y de olvidar la muerte de su hermano Bryan de diez años. Todo iba bien hasta que una llamada, en la que su hermano Sweet le anuncia que su madre había sido asesinada, le hace volar rumbo a su ciudad natal. En el aeropuerto, CJ es recogido por un par de policías que conocen su pasado y deciden dejarlo en el territorio de una banda rival. Y aquí es precisamente donde encontramos a CJ al que habremos de dirigir hasta su casa subidos en una bicicleta BMX. Por muchas intenciones que tuviera CJ de seguir en el buen camino, lo cierto es que pronto se verá inmerso en robos, persecuciones policiales y guerras entre bandas. Para estos enfrentamientos podremos reclutar a tres amigos que nos ayuden en los *drive bays*, o tiroteos desde los coches. En escenas como esa podremos apreciar las mejoras en la inteligencia artificial de los personajes y en las animaciones, al ver a cada personaje actuar de forma independiente. Y es que pese a que ***San Andreas***, utiliza el mismo motor gráfico que *Vice City*, éste ha sido totalmente reconstruido de forma que ahora tendremos en pantalla de un 35 a un 50 por ciento más de polígonos. Asimismo, se ha realizado un gran trabajo en cuanto a las luces, los destellos, los reflejos, las sombras... En cuanto a la inteligencia artificial, ha sido mejorada tanto en los enemigos, que aprovecharán el entorno para protegerse, como la de los viandantes que tienen un comportamiento propio y que no se dedican simplemente a caminar por las calles sino que siguen un recorrido hacia la tienda, su casa, el trabajo... CJ, por su parte, podrá cambiarse de ropa, visitar la peluquería o al tatuador y sufrirá cambios de peso según su alimentación (porque necesitará comer). Nos encontramos así con personajes más realistas que nunca y, es que, el proyecto ha sido tan ambicioso que incluso se han creado el estudio de *motion capture* más grande de la costa este. La música, otro aspecto fundamental en *GTA*, aún no está confirmada pero ya se sabe que volveremos a contar con diferentes emisoras de radio con *soul*, *funk*, *rock*..., además del *hip hop*, el estilo preferido en las calles de Los Santos.En cuanto a las voces, a nuestro país el juego llegará traducido pero escucharemos los diálogos en versión original.

//El doble DVD de San Andreas logrará llevar PS2 hasta sus límites//

Mens sana...

Lo que comas repercutirá directamente en tu aspecto y en la percepción que tengan los demás de ti. Además, el sobrepeso será un impedimento para algunas misiones.









Los tiroteos desde el coche permitirán ver en movimiento a cuatro personajes animados de forma independiente. En esta entrega los coches acumularán suciedad: un túnel de lavado o Pay and Spray serán la solución.

Prince Of

Ubi Soft Montreal nos traslada al lado más oscuro de la saga original de Jordan Mechner

EL PRÍNCIPE OSCURO

El protagonista se muestra en su nueva aventura con un talante más siniestro y adulto, como se ve reflejado en su cambio de imagen.



R. DREAMER

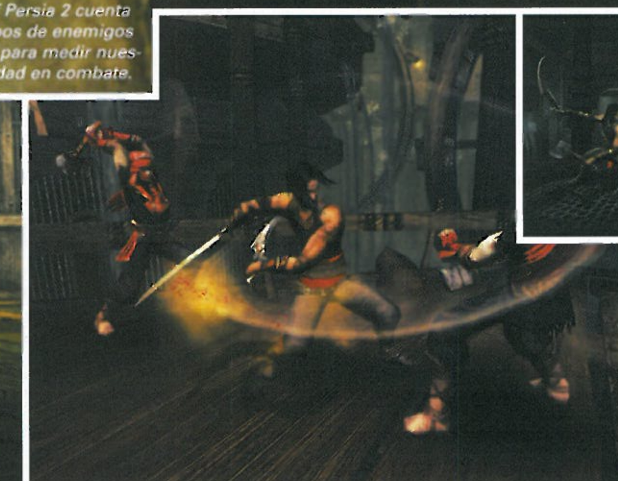
Un clásico como *Prince Of Persia* ha surcado las ondas digitales de casi todas las plataformas de entretenimiento desde que la primera entrega revolucionara la escena de **PC** allá por 1989. Jordan Mechner fue su creador y prácticamente casi todas las facetas del desarrollo corrieron a su cargo, exceptuando la música que fue compuesta por su padre. Hoy en día sería impensable embarcarse en un proyecto en solitario y Mr. Mechner se ha conformado con colaborar en el desarrollo de ***Prince Of Persia 2*** aportando su larga experiencia como desarrollador. El título se está produciendo en los estudios de Montreal de **Ubi Soft**, y desde allí vino Yannis Mallat, productor ejecutivo, para enseñarnos todas las maravillas que atesora esta secuela. Después del éxito relativo obtenido por *Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo*, y digo relativo porque a pesar de su impecable factura técnica el gran público no le otorgó la atención que se merecía. Este hecho ha servido de punto de

[PS2/XBOX]

Persia 2



Prince Of Persia 2 cuenta con 12 tipos de enemigos diferentes para medir nuestra habilidad en combate.







LA LUZ EN XBOX
Gráficamente la versión para **Xbox** recrea los escenarios con más espectacularidad y grado de detalle que **PS2**

//El príncipe retorna con un estilo mucho más oscuro//

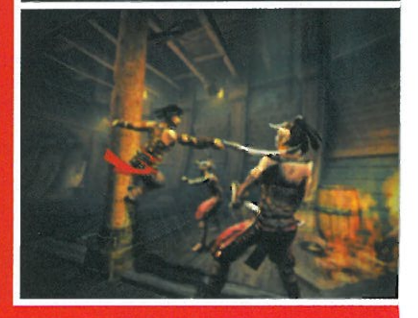
inflexión para que los responsables de su creación en lugar de dormirse en los laureles hayan empleado su tiempo en pulir todos y cada uno de los aspectos de la primera parte. Yannis nos comentó que en ***Prince Of Persia 2*** continúan utilizando el mismo motor gráfico, con la notable diferencia de que en esta ocasión han optimizado su rendimiento un 25%. Cómo se traduce esto, pues en que ***POP2*** contará con más texturas, efectos y animaciones que su antecesor. Hay que rendirse a la evidencia, ya que en las oficinas de **Ubi Soft** fuimos testigos de los increíbles progresos obtenidos, sobre todo en la entrega para **Xbox**. Bastó una escena en la cubierta del barco para demostrar las diferencias, en la consola de **Microsoft** se apreciaba el ligero brillo provocado por la humedad sobre el suelo de madera y los sutiles reflejos de la luna llena y las llamas. Pero el lavado de cara del príncipe también ha afectado a su personalidad. Después de transgredir las leyes ▶

ADAPTACIÓN

El príncipe no sólo ha evolucionado su personalidad, sus habilidades le permiten ahora aprovecharse de su entorno durante los combates. Podrá deslizarse rasgando una tela con su espada, usar un mástil para girar golpeando enemigos o accionar mecanismos que activen trampas mortales.















FINAL BOSSES Entre los 12 tipos de enemigos, ***Prince Of Persia 2*** incluye increíbles jefes finales



//Entre las novedades destaca un nuevo sistema de lucha//

► temporales con las arenas del tiempo ha despertado la ira de una criatura ancestral, una *Dahaka*. Este ser perseguirá implacablemente al protagonista, que no tendrá más remedio que huir para viajar en el tiempo y evitar su muerte anunciada. Notar el aliento de la *Dahaka* en la nuca ha afectado el carácter del príncipe que se muestra más taciturno y siniestro que en su anterior aventura. También encontraremos que la sensación de control es mucho mayor en ***Prince Of Persia 2***, se ha intentado evitar el efecto de apretar un botón para provocar una animación y que los movimientos ejecutados por el jugador sean ahora más intuitivos y directos. Las posibilidades de terminar un combate no sólo son múltiples, sino mucho más espectaculares; se puede decapitar a un enemigo, utilizarle de escudo e incluso aprovechar las ventajas del entorno. El lanzamiento del juego está previsto antes de final de año.





LUCHAR CON ESTILO

El sistema de lucha del juego permite tomar las armas, más de 63 diferentes, de los contrincantes. Se pueden ralentizar a los enemigos y realizar espectaculares movimientos para finalizar un ataque, como decapitar, y se ha dotado de mayor sensación de control al jugador.







2004 ACTIVATE

Activision celebra sus bodas de plata en la industria del videojuego. 25 años como «third party», surtiendo de juegos a los diferentes soportes. En el Activate de este año, con Barcelona como marco, se celebró este aniversario y se presentó el catálogo de juegos de la compañía.

THE SCOPE

***Eduardo López**, Brand Manager de LucasArts; **Susana González**, Marketing Manager y **Javier Rodríguez**, Brand Manager de Activision forman el equipo de Marketing de **Activision España**.*

[XBOX - OCTUBRE 2004]

DOOM 3

El shooter en primera persona más esperado

Es, probablemente el juego más deseado. Después de años esperando la secuela de la saga que inició (junto con *Wolfenstein 3D*) el género, parece que muy pronto vamos a poder disfrutarlo en **Xbox**. Poco pudimos ver del juego, pero lo suficiente como para aseguraros que nadie se va a sentir defraudado. Galería de demonios terrorífica, efectos de luz y sombra en tiempo real y modos On-line.



La animación de los personajes es alucinante, y la atmósfera de terror ha sido magníficamente conseguida.

[PS2, XBOX, GAMECUBE - NOVIEMBRE 2004]

CALL OF DUTY

COD Finest Hour, el shooter más laureado, llega para arrasar

Con modos On-line en **PS2** y **Xbox**, la versión para consola de ***Call Of Duty*** viene dispuesta a mantener su prestigio después de su apabullante triunfo en PC. Nos sumerge en la vorágine de la Segunda Guerra Mundial a través de los ojos de un soldado americano, británico o ruso. Acción e intensidad constante en un título que recrea con pasmoso realismo desde las vestimentas hasta el armamento de la época de los 4 ejércitos que participan en el juego: ruso, británico, americano y alemán. Más madera, es la guerra.



[XBOX - DICIEMBRE 2004]

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

The Sith Lords es el nuevo capítulo en forma de Action/RPG de la saga de las galaxias

5 años después de los hechos que acontecieron durante el primer *KOTOR* transcurre ***The Sith Lords***, en un momento en el que los Jedis están a punto de extinguirse. Sólo uno puede salvar la estirpe y derrotar a los asesinos comandados por Sith...

Personajes carismáticos del juego original, más un fabuloso elenco de nuevos villanos conforman ***The Sith Lords***. Además, dispondremos de 30 nuevos poderes derivados de «La Fuerza». Técnicamente no difiere demasiado de la primera entrega, aunque sí que se nota una mejora palpable en los efectos gráficos y en las animaciones. La historia sigue siendo el pilar fundamental y poco a poco nos veremos inmersos en ella para desentrañar todos los secretos del juego. En el apartado sonoro, destacamos las más de 4 horas nuevas de música orquestada obra, cómo no, del propio George Lucas. El futuro de la Galaxia, de nuevo, en tus mandos.

ON-LINE
Desde el lanzamiento del juego, los usuarios de **Xbox** podrán descargarse contenidos exclusivos de todo tipo vía *Xbox Live*

EFECTISTA
Uno de los detalles que más sorprendió en la presentación fue la profusión de efectos gráficos del juego

Este juego se sitúa temporalmente 4.000 años antes del Episodio I.

[PS2, XBOX - OCTUBRE 2004]

STAR WARS BATTLEFRONT

Rebeldes, Imperio, ejército Clon o los droides de la Federación de Comercio. Tú eliges el bando

LucasArts ha querido que nos sintamos parte de su universo dándonos la oportunidad de elegir el bando desde el cual luchar. De esta manera, podremos elegir ser uno de los más de 20 soldados seleccionables, cada uno con sus cualidades y características propias de movilidad, armamento, resistencia, etc. Además, se han incluido en el jueo más de 15 diferentes vehículos, como los célebres AT-ST, X-Wing o las motos del planeta de los Ewoks. Por supuesto, el apartado On-line ha sido especialmente cuidado, y tanto los usuarios de **PS2** como los de **Xbox** podrán participar en apasionantes partidas multijugador de hasta 32 jugadores simultáneos. Gráficamente se incluyen elementos totalmente identificables con las diferentes películas de la saga, así como los personajes más emblemáticos. Los modos de juego serán muy variados, siendo especialmente interesante el que nos propone dominar la galaxia con el ejército que elijamos. Toda una gozada que se convertirá en una joya para los amantes acérrimos de la saga.



15 ESCENARIOS

La acción transcurre a lo largo y ancho de 15 fabulosos escenarios localizados en 10 planetas. Algunos de ellos son tan emblemáticos para la saga *Star Wars* como Hoth, Geonosis, Yavin, Tatooine y Naboo.

[PS2, XBOX, GAMECUBE, GAME BOY ADVANCE - OCTUBRE 2004]

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

La vuelta al mundo en skate más salvaje

Tras el éxito en los diferentes formatos, la franquicia *Tony Hawk* riza el rizo y se embarca en un sorprendente «tour» por diferentes ciudades del mundo (incluyendo Barcelona). La cosa consiste en competir frente al equipo de Bam Margera y demostrar quiénes son los mejores *skaters* del mundo. En cada ciudad deberemos acometer diferentes misiones y descubrir secretos para lograr un mayor número de puntos que nuestros rivales. Además de incorporarse nuevas acrobacias y movimientos especiales inéditos, en esta ocasión los escenarios juegan un papel clave. Podremos interactuar con casi todos los elementos, y hasta destruir edificios para transformar la ciudad y abrir nuevas posibilidades de puntuar utilizando sus escombros. Un punto muy importante es el sentido del humor, que se hace especialmente patente en las escenas entre fase y fase, y que provocará auténticas carcajadas.



//El humor es un ingrediente fundamental en el nuevo THU2//





Podremos diseñar a nuestro antojo el logotipo del equipo e inundar la ciudad de espectaculares graffitis con nuestra marca.

[PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA - OCTUBRE 2004]

EL ESPANTA TIBURONES

Una aventura multigénero especialmente dedicada a los más pequeños de la casa

Coincidiendo con el estreno de ***El Espantatiburones***, llega su versión videojuego (la versión inglesa se conoce como *Shark Tale*) repleta de fantasía y diversión. La mecánica de juego es muy variada, e incluye desde fases de lucha y aventura hasta niveles de carreras o baile. Con un control intuitivo y un argumento para todos los públicos, los «peques» se lo pasarán como enanos.





En el juego tomaremos el papel de Oscar, un pequeño pero rapidísimo pez que se convertirá en un héroe.

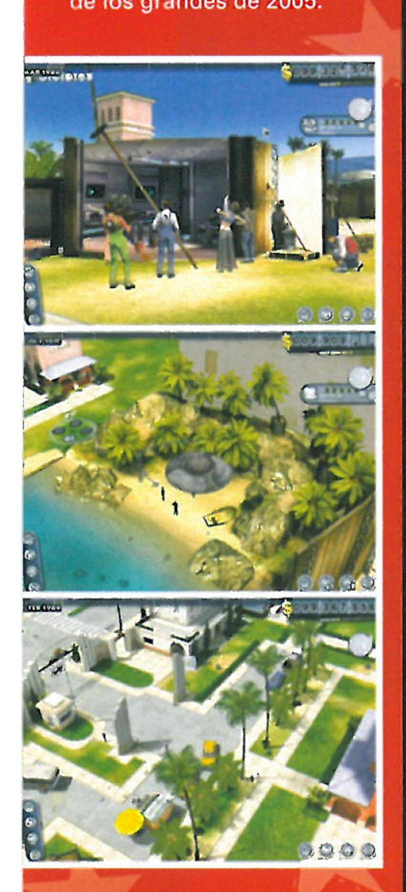


[PS2, XBOX, GAME CUBE - 2005]

THE MOVIES

Triunfa en Hollywood con tu propio estudio

Es el título más original y el que más dio que hablar en las presentaciones del Activate 2004. Un juego abierto completamente, en el que seremos los dueños de un estudio cinematográfico y crearemos nuestras propias películas. Controlaremos actores, productores, diseñaremos escenarios, personajes. Podremos hacer absolutamente de todo. Una especie de *Theme Park* pero con muchísimas menos limitaciones y con unas posibilidades de juego inimaginables hasta la fecha. Será uno de los grandes de 2005.



MISIONES
La variedad de objetivos hará de cada uno de los 16 niveles toda una experiencia jugable



//Hasta 16 jugadores simultáneos en Xbox Live//

[XBOX - FEBRERO 2005]

REPUBLIC COMMANDO

Disparo en primera persona y estrategia en otro juego ambientado en el mundo de George Lucas

Eres un soldado de la república y debes atravesar las líneas enemigas a lo largo de 14 intensas misiones comandando tu propio escuadrón. No sólo se trata de disparar y abrirte paso, ya que en muchas ocasiones precisarás de la ayuda de tus soldados para conseguir superar cada fase. Que te protejan, que ataquen a discrección, que avancen... Tú eres quien ordena, así que la estrategia de ataque será casi tan importante como tu puntería. Las animaciones propias y de los enemigos son absolutamente geniales, así como los efectos de iluminación que producen las armas y las explosiones. Las misiones son muy variadas, y van desde el rescate de prisioneros, hasta la infiltración y robo de datos del enemigo o hasta sabotaje. Los usuarios de **Xbox** que tengan conexión a Internet podrán, además, jugar en partidas multijugador de hasta 16 jugadores, con lo que este título promete ser uno de los más intensos y deseados por los fanáticos de *Xbox Live*.

CONTROLA TU COMANDO
El comportamiento de tus compañeros lo controlarás tú, indicándoles qué deben hacer



[PS2, XBOX - FEBRERO 2005]

MERCENARIES

Soldados a sueldo que trabajan para el mejor postor. Eso es Mercenaries, pura acción bélica

Elige ser un ex-soldado americano, un agente secreto británico o un cazarrecompensas sueco. Lucha por dinero y alinéate con una de las facciones que toman parte en un conflicto ambientado en Corea del Norte. Según seamos contratados por un bando u otro, tendremos unos u otros aliados, y además deberemos establecer nuevas alianzas para conseguir armamento nuevo o contratar ataques aéreos, etc...para llevar a buen fin las misiones. Además de lo que es la historia principal, segun sea uno u otro ejército al que nos alineemos, habrá unas misiones extra exclusivas de cada bando. Dispondremos de más de 30 tipos diferentes de armas, y otros tantos vehículos, incluyendo helicópteros, jeeps, tanques... Vehículos que podremos comprar, robar, utilizar y, en el caso que sean del enemigo, destrozar. El escenario tiene también muchas claves para finalizar objetivos, y podremos y deberemos interactuar con él en numerosas ocasiones.



//Una buena política de alianzas será una clave para el triunfo//

[PS2, XBOX, GAMECUBE, GBA - OCTUBRE 2004]

X-MEN LEGENDS

Inminente estreno de los héroes de la Marvel en el género de los Action/RPG

Nada menos que 15 personajes de los *X-Men* podremos seleccionar para que pasen a integrar nuestro equipo de 4. Y habrá que elegir bien, porque de la combinación de las diferentes habilidades de cada uno dependerá el éxito en los niveles. El toque RPG lo ponen los puntos de experiencia que conseguiremos según avancemos, que servirán para potenciar las habilidades de cada protagonista. No todas las partes de los escenarios se superarán igual, ya que todo dependerá de los héroes elegidos. En cada fase podremos cambiar a los integrantes.

//Elige para tu equipo 4 X-Men entre 15//



El argumento ha sido ideado por los mismos que se encargan de crear los cómics.



La Tercera Edad

El Señor De Los Anillos

Tras dos arcades, EA Games se adentra en el género del rol con su licencia cinematográfica más exitosa

[PS2-XBOX-GAMECUBE]



El Abismo de Helm

Después de los bosques de Pelennor y las minas de Moria, el tercer escenario que aparece en la *beta* jugable nos transporta a la fortaleza donde se refugian los ciudadanos de Rohan tras el asalto de las tropas de Saruman. Podremos recorrer libremente el lugar.



Estrellas invitadas

A pesar de no ser los protagonistas, la sombra de los miembros de La Comunidad Del Anillo es alargada. Aparecerán para aportarnos información en varios momentos del juego. Incluso nos ayudarán en alguna batalla, añadiendo un personaje jugable a las mismas.



Durante las batallas podremos controlar a tres personajes simultáneamente, aunque en todo momento seremos capaces de intercambiar entre los héroes en pantalla y los que se encuentran en la retaguardia, como ocurría en Final Fantasy X.







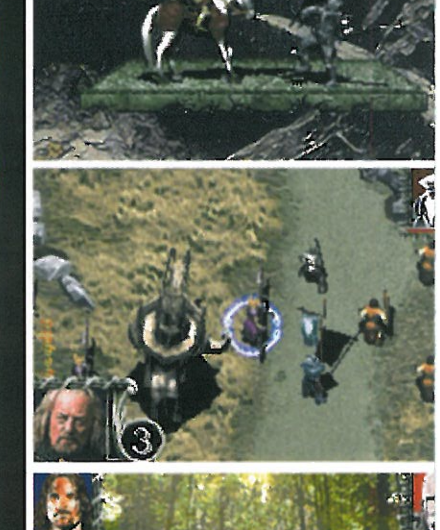


Un esquema con los retratos de los personajes nos indicará durante las batallas el orden en el que van a intervenir los personajes aliados y enemigos.

Aunque los juegos de rol por turnos nunca han sido el fuerte de las compañías anglosajonas (ellas prefieren el estilo de *Baldur's Gate* y similares), los programadores californianos parecen dispuestos a plantar cara a las «vacas sagradas» del género. *Final Fantasy* y compañía contarán con un nuevo competidor. Y para crear la historia (un elemento crucial en este género) nada mejor que utilizar una franquicia de tanto éxito como la de *El Señor De Los Anillos*. La *beta* jugable a la que hemos tenido acceso en exclusiva sirve para comprobar que los creadores han seguido las normas básicas en este tipo de juegos: exploración de escenarios, relación con personajes no jugables, batallas por turnos y mejora de nuestros personajes. En esta ocasión Aragorn, Frodo y demás pasan a un segundo plano, pues encarnaremos a unos héroes hasta ahora desconocidos desde un punto de vista diferente. Los sucesos y los escenarios serán los mismos: las profundidades de Moria, Minas Tirith, el Abismo de Helm... Las tres películas en un solo juego. Llevando a nuestro grupo de héroes deberemos ir cumpliendo las misiones que se nos encomienden en nuestro largo viaje. Con ello ganaremos experiencia y podremos ir equipándoles y consiguiendo nuevas habilidades para el combate. Sin duda, un giro interesante al rumbo que habían tomado los títulos anteriores.

Versión GBA

La conversión de ***La Tercera Edad*** para la portátil de **Nintendo** está siendo desarrollada por **Amaze Ent.**, los mismos que se encargaron en su momento de *Las Dos Torres* y *El Retorno Del Rey*. Una vez más, el estilo de juego cambia, algo de agradecer, para adaptarse a las características de la consola. En esta ocasión, nos encontramos ante un desarrollo muy similar al visto en el reciente *Fire Emblem*, con batallas en las que desplegaremos a nuestras unidades a lo largo y ancho del campo de batalla.





EA CAMP

Vancouver y San Francisco acogieron un año más el EA Camp, la presentación a la prensa de los lanzamientos de EA para esta temporada

Trío de ases Fernando Morientes, Andriy Shevchenko y Patrick Vieira son la imagen de ***FIFA Football 2005***. En el momento de escribir estas líneas aún no se ha decidido el futuro del francés Vieira, pero podría ser la primera vez que dos jugadores de un mismo equipo (en este caso Real Madrid) coincidieran en la carátula de *FIFA*.

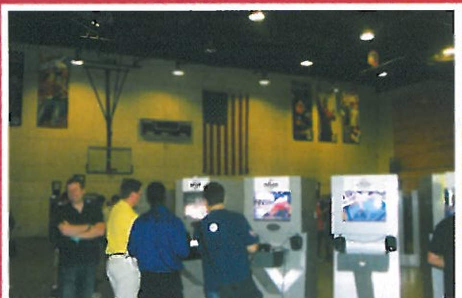
FIFA Football 2005

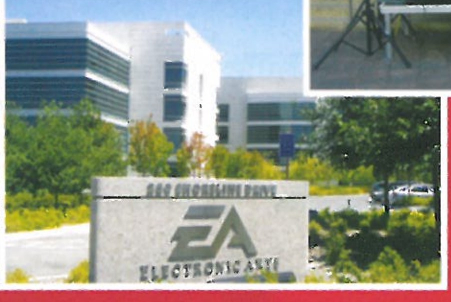
[PS2/XBOX/GC]

NEMESIS

La jugabilidad ha sido la gran beneficiada por los cambios introducidos en el nuevo FIFA

El duelo *FIFA Football /Pro Evolution Soccer* de este año promete ser apasionante. Los programadores de **EA Sports** se han propuesto machacar a sus competidores japoneses, buscando crear el *FIFA Football* más jugable de la historia. De hecho, las únicas diferencias en el control en ambos juegos parecen restringirse al botón de disparo (Cuadrado en uno, Círculo en otro), porque en lo demás *FIFA* y *PES* parecen gemelos. Tras poco más de tres horas de juego, los que asistimos a la presentación en Vancouver acabamos realizando bicicletas, rabonas y todo tipo de diabluras, disfrutando como posesos con las nuevas mejoras, destinadas todas ellas a potenciar la jugabilidad sobre cualquier otro aspecto. La incorporación del *Off The Ball* a los saques de banda (dejando vendido a tu rival) o el exhaustivo modo *Manager* en la que tienes





Back to the 80's

El colofón al **EA Camp** lo puso la banda *Fast Times*, unos fuera de serie que nos deleitaron con sus versiones de clásicos de los 80. Si queréis saber más de esta fantástica banda y ver las fotos de esa noche, visitad el site: www.fasttimes80s.com











POR FIN FIFA EN XBOX LIVE

Los usuarios **PS2** ya no serán los únicos en disfrutar de juego On-line. Ahora los de **Xbox** sabrán lo que es jugar con alguien a kilómetros de distancia.





absoluta potestad sobre tu equipo a lo largo de 15 temporadas son sólo dos de las novedades de ***FIFA Football 2005***, que destacará tambien por su exhaustivo editor de jugadores, capaz de crear millones de caras diferentes. El modo On-line (tanto en **PS2** como en **Xbox Live**) se ha optimizado para lograr una mejor conexión entre los usuarios, con la posibilidad de hablar con tus rivales vía *Headset* mientras juegas. Aumenta el número de estadios (se ha incluido por primera vez Mestalla), se ha mejorado la ambientación y se ha aprovechado al máximo la licencia *FIFA*: 18 ligas internacionales, 15.000 jugadores reales, 38 selecciones nacionales... De nuevo, el mes de octubre marcará el pistoletazo de salida de uno de los duelos más encarnizados del sector del videojuego: *FIFA Vs. Pro*. ¿Quién de los dos se llevará el gato al agua?



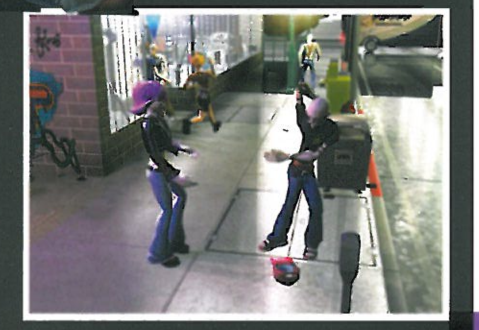
//El editor de jugadores admite millones de combinaciones//

The Urbz: Sims In The City

[PS2/XBOX/GC/GBA]

Los Sims, dispuestos a tomar la ciudad

La franquicia creada por Will Wright se ha convertido en una constante fuente de beneficios para **EA**. El último capítulo de la familia Sims les llevará al corazón de la gran ciudad, donde tendrán que ganarse una reputación entre las más variopintas tribus urbanas. La música la ponen los *Black Eye Peas*. Por cierto, conecta tu cámara *EyeToy* y podrás decorar la ciudad con tu rostro.

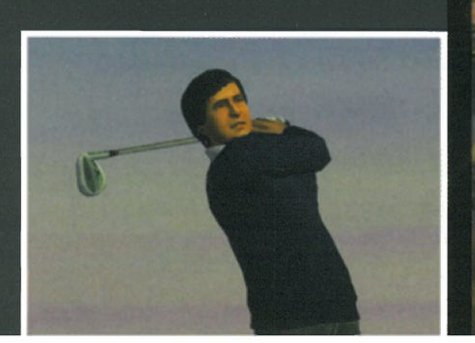


Tiger Woods PGA Tour 2005

[PS2/XBOX]

Compite contra las mayores leyendas del golf

Entre el aluvión de mejoras que promete ofrecer esta nueva entrega de PGA está la incorporación del gran Severiano Ballesteros entre la galería de jugadores seleccionables, amén del revolucionario editor de campos Tiger-Proofing. El Legends Tour nos permitirá medirnos con mitos del golf de la talla de Arnold Palmer o Jack Nicklaus en un total de 14 instalaciones diferentes. Y por supuesto, con juego On-Line.



GoldenEye Rogue Agent

Participa en primera fila en la guerra entre dos villanos de la saga Bond

[PS2/XBOX/GC]

Como reza el lema de este juego, «¿para qué salvar al mundo cuando puedes dominarlo?». Mejor no se puede resumir la filosofía de este *shooter* en primera persona que te pondrá en la piel de un antiguo agente 00, despedido por brutalidad. Reciclado en sicario del megalómano Auric Goldfinger, te enfrentarás a las huestes del Dr. No para conquistar el poder de los bajos fondos, recurriendo a las tácticas más contundentes y rastreras. Los mitómanos del universo Bond disfrutarán a lo grande con las múltiples referencias a la saga del agente 007 que incluirá este juego. Desde la participación de villanos emblemáticos como Goldfinger, Dr. No, Oddjob o Xenia Onatopp en escenarios clásicos como Fort Knox o el Piz Gloria.



Por supuesto, GoldenEye: Rogue Agent incluirá juego On-line con diversos duelos multijugador, además del modo Historia central.



Oddworld Stranger

[PS2/XBOX]

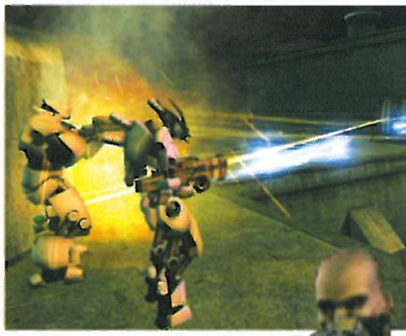
Lo nuevo de Oddworld Inhabitants dejará de ser exclusiva para Xbox y saldrá en PS2

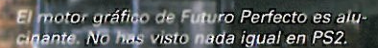
El último juego de los creadores *Abe's Exoddus* es uno de los títulos más deslumbrantes e imaginativos que aparecerán en consola este año. Por eso la noticia de su aparición en **PS2** cayó como una bomba en el **EA Camp**. ***Stranger*** es un *shooter* con toques de aventura, un *western* singular que alterna la vista en primera y tercera persona cuya acción transcurre en el territorio menos explorado del universo *Oddworld*.

TimeSplitters Futuro Perfecto

[PS2/XBOX/GC]







El motor gráfico de Futuro Perfecto es alucinante. No has visto nada igual en PS2.

Electronic Arts distribuirá uno de los shoot'em-ups más esperados del año

Para que os hagáis una idea de la calidad gráfica de ***Futuro Perfecto***, sólo diré que más de un asistente al **EA Camp** miró con desconfianza tras el mueble donde se alojaba la *demo* para asegurarse de que funcionaba sobre una **PS2**. Y es que la solidez y suavidad del motor gráfico creado por **Free Radical** deja atrás todo lo visto en la consola de **Sony**. El objetivo del juego es perseguir una vez más a los *Time Splitters* a través de múltiples viajes en el tiempo.

Def Jam Fight for N.Y.

[PS2/XBOX/GC/GBA]

Peleas callejeras al ritmo del Hip-Hop

Tras el éxito de *Vendetta*, el sello discográfico *Def Jam* y **EA** vuelven a unirse para crear un nuevo *beat'em-up*, protagonizado por más de 40 estrellas del universo *Hip-Hop*. De uno hasta cuatro jugadores podrán saltarse los dientes a su antojo en peleas callejeras donde todo vale, con tal de quedar en pie.



Need For Speed Underground 2

[PS2/XBOX/GC/GBA]

El arcade de conducción más vendido del 2003 regresará repleto de novedades

Los fanáticos del *Tuning* cuentan ya los meses, las semanas que restan para tener en sus manos la secuela del *arcade* de conducción de mayor éxito de los últimos años. ***NFS Underground 2*** no les decepcionará en absoluto. Podrán conducir a su antojo por una gigantesca ciudad dividida en cinco distritos, participando a su aire en carreras ilegales, realizando apuestas y modificando su coche hasta el infinito. Las carreras On-line serán, cómo no, el gran atractivo de este título con el que podrás conducir más de 30 deportivos de lujo.



Modifica hasta el más mínimo detalle de tu coche y lánzate a las calles para competir On-line con otros usuarios.



NBA Live 2005

[PS2/XBOX]

Conduce a Gasol hasta el anillo de campeón

A la revolución iniciada el pasado año con el *Freestyle Control* se le une ahora un nuevo motor gráfico que ha permitido incluir más detalle en los jugadores, tanto en el rostro como en el cuerpo. A fecha de hoy todavía no se ha confirmado si el modo On-line volverá a ser exclusivo de Estados Unidos o si por fin llegará a Europa. En unos meses saldremos de dudas.

Pathway To Glory

[NGAGE]

El proyecto más ambicioso de la división de juegos de Nokia, está a punto de ver la luz en el mundo



Todas las maquinarias bélicas están compuestas por gigantescos sprites.

EXPLOSIONES
Los efectos de las explosiones y disparos están muy logrados, de los mejores realizados en la portátil de **Nokia**



Los puntos de combate se diferencian con respecto a los de maniobras por el color del suelo. El azul es el color del bando aliado y el rojo nazi.

MANJIMARU

Es el título que tiene todos los números para convertirse en el buque insignia de la recién estrenada **N-Gage QD**. Por eso la marca finlandesa ha puesto a sus mejores hombres a programar ***Pathway To Glory***, el más ambicioso proyecto destinado a convertirse en un juego para móvil. Ambientado en el sur de Europa durante la Segunda Guerra Mundial en el año 1943, empezaremos manejando las tropas estadounidenses para más adelante poder controlar las fuerzas aliadas y hasta el ejército nazi. Las batallas se efectuarán en lugares reales, en las que se han realizado más de mil fotos desde la playa de Utah hasta Sicilia, cuyas misiones son fieles a las acontecidas hace ya 61 años. A todo este realismo hay que añadirle una jugabilidad basada en estrategia a tiempo real pura y dura, con combates por turnos de parte de nuestro bando (haciendo que la dificultad sea bastante elevada). Además de las escenas bélicas







ELEGIR BANDO

Es la opción más divertida para jugar en los modos multijugador y *N-Gage Arena*. Podremos formar auténticas campañas con las fuerzas aliadas o enemigos nazis dependiendo el bando que escojamos.





//La estrategia en tiempo real por turnos es pura y dura//

también podremos defender puntos estratégicos, buscar blancos, cumplir misiones, abastecimiento y muchas cosas más típicas en un guerra. Todo ello en precisos escenarios isométricos en los cuales podremos cambiar los puntos de vista para incrementar las acciones estratégicas. Los soldados han sido animados por 160 soldados del ejército finlandés gracias a la técnica del *Motion Capture*, con la variedad de 800 *sprites* a su servicio y los lúgubres escenarios configurados con más de 100 imágenes en alta resolución. Pero lo más destacado de todo son las opciones de juego, en donde además del típico modo de un participante (en 14 misiones) podremos jugar con otros cinco competidores vía *Bluetooth*, durante 12 campañas, o con más aliados por *N-Gage Arena*. Y para rizar aún más el rizo, existe la posibilidad de crear dos bandos (fuerzas aliadas contra las de ocupación) formados por jugadores para poder pelear entre sí vía On-line (*N-Gage Arena*), denominado el sistema de *Hot Seat*. El resto de detalles que destacan son muestra del buen hacer de los programadores de **Nokia**, como por ejemplo las rutinas gráficas de la presentación, las melodías que recuerdan al filme *Platoon* y unas más que dignas voces digitalizadas en forma de gritos de guerra, órdenes y demás detalles bélicos. Sin duda, una auténtica superproducción para tu **N-Gage**.



ESTRATEGIA Las batallas se ganan utilizando los mejores recursos de cada pantalla, como el río y trincheras

Resident Evil 4

Sorprendentes revelaciones acerca del nuevo Survival Horror de Capcom...

[GAMECUBE]

NEMESIS

Desde que dejara boquiabiertos a los asistentes al último **E3**, no han cesado de surgir noticias acerca del nuevo y rompedor episodio de *Resident Evil,* exclusivo de **GameCube**. La más sorprendente es que la acción transcurre en ESPAÑA. Si habéis leído bien. Aunque las fuentes oficiales de **Capcom** siguen refiriéndose al escenario de ***RE4*** como un punto determinado de Europa, la demo del **E3** muestra claramente en la *intro* a una pareja de guardias civiles escoltando en su Patrol a Leon S. Kennedy, mientras que los aldeanos se comunican entre sí con un castellano bastante tosco. Lo que a primera vista parece un tranquilo pueblo rural de la geografía española es en realidad un infierno habitado por una legión de dementes empe-

LEON S. KENNE

El héroe de *Resident Evil 2* vuelve a la acción, seis años después de su odisea en Raccoon City, con la misión de localizar el paradero de la hija del presidente de EE.UU. Las últimas informaciones la sitúan en un remoto pueblo español.



TERROR IBÉRICO Los iracundos labriegos que persiguen a Leon no sólo son ágiles, sino que son capaces de comunicarse entre sí y atacar en grupos

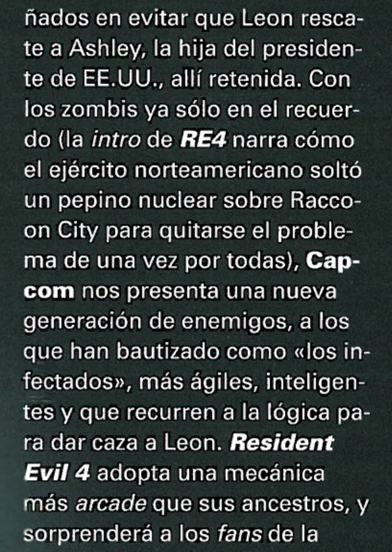


Mucho ojito donde pisas. Los labriegos han llenado el bosque de cepos para osos.

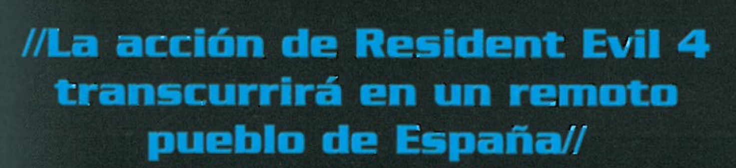


RESCATAR A ASHLEY

Esa será tu prioridad en ***RE4***. Como en *ICO*, tendrás que ayudarla a superar obstáculos mientras la escoltas



ñados en evitar que Leon rescate a Ashley, la hija del presidente de EE.UU., allí retenida. Con los zombis ya sólo en el recuerdo (la *intro* de ***RE4*** narra cómo el ejército norteamericano soltó un pepino nuclear sobre Raccoon City para quitarse el problema de una vez por todas), **Capcom** nos presenta una nueva generación de enemigos, a los que han bautizado como «los infectados», más ágiles, inteligentes y que recurren a la lógica para dar caza a Leon. ***Resident Evil 4*** adopta una mecánica más *arcade* que sus ancestros, y sorprenderá a los *fans* de la franquicia por su impresionante calidad visual. El realismo y detalle de los escenarios, y sobre todo la gran gestualidad de los enemigos no tienen parangón con ninguna de las anteriores entregas de *Resident Evil*. La angustiosa sensación de ser perseguido sin descanso por todo un pueblo hace que los duelos contra Tyrant parezcan un agradable recuerdo. Las últimas noticias sitúan el lanzamiento mundial de ***Resident Evil 4*** en los primeros meses de 2005. Os mantendremos informados de cualquier novedad o cambios introducidos en el juego.



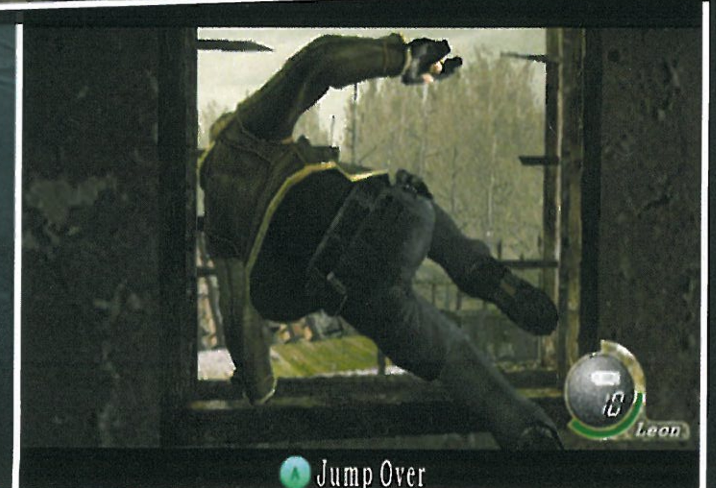


El origen de todos los males parece ser un castillo situado en lo más alto del pueblo, habitado por unos monjes muy peculiares.













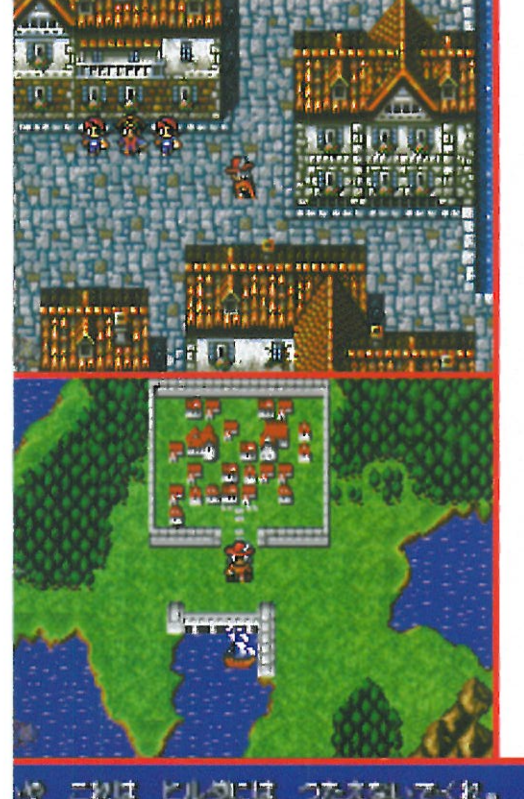
Los de este pueblo se toman muy mal eso de las multas. Este Guardia Forestal ha puesto la última de su vida.

El juego de rol más versionado de la historia junto al primer Dragon Quest



MANJIMARU

Final Fantasy Advance I-II

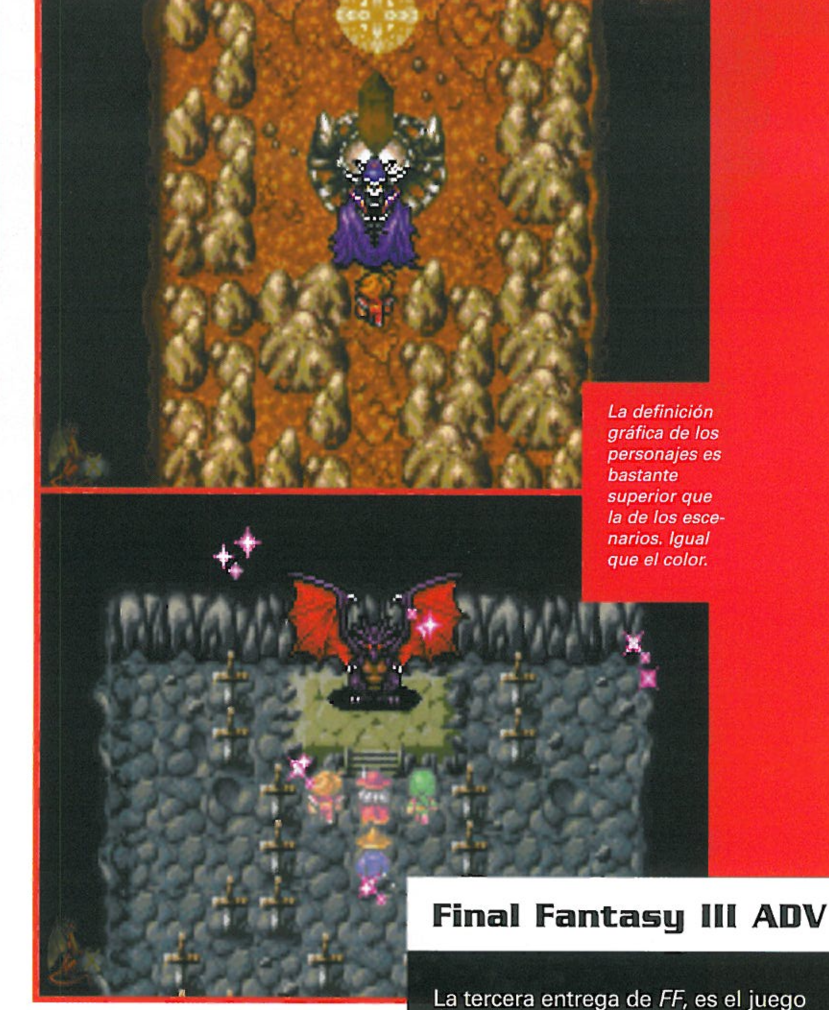


En 1987, **SquareSoft** era un grupo de programación bastante modesto, entonces Hironobu Sakaguchi decidió lanzar un RPG siguiendo los pasos impuestos por *Dragon Quest* el anterior año. Lo llamó *Final Fantasy* como última esperanza en mantener a flote la compañía nipona. Y quién diría 17 años después que esa saga iba a catapultar a **Square** y Sakaguchi-san a lo más alto en lo que concierne el mundo del videojuego. Convirtiéndose en el juego de rol más conversionado de la historia junto al primer *Dragon Quest* y también en uno de los más vendidos. Además de arrasar en los tres principales mercados lúdicos (Japón, EE.UU. y Europa) y contar con la película de animación digital más cara de la historia, estos dos puntos son totalmente inéditos en lo que se refiere a RPG japoneses. El resto del éxito ya es bien conocido por los usuarios europeos y cabe destacar que esta reconversión ha sido posible gracias al regreso de **Square** a los circuitos de las consolas de la Gran «N». Hasta que el año pasado la compañía de Sakaguchi-san no hiciera público esta noticia, nadie se hubiera imaginado ver los dos primeros *Final Fantasy* en una máquina de **Nintendo** otra vez. Aprovechando la similar arquitectura interna que tiene **GBA** con **Super Nintendo/Famicom**, no ha sido muy difícil para los





Algunas pantallas siguen estando enmarcadas, algo normal en juegos de NES.



La definición gráfica de los personajes es bastante superior que la de los escenarios. Igual que el color.

becarios de **Square** convertir la adaptación de los dos primeros capítulos de *FF* aparecidos hace 4 años para la portátil de **Bandai**, **WonderSwan**, cuya maquinaria es casi idéntica a la 16 *bits* de **Nintendo**. Las mejoras añadidas en la versión **Advance** también son las mismas que en el *remake* denominado *FF Origins*. Comparándolo con sendas versiones originales, destaca por la inclusión de bellos fondos en las escenas bélicas, mejora sustancial del movimiento en el *scroll* cuando nos movemos por el mapeado principal, más colores en pantalla junto a una resolución gráfica más definida y la banda sonora ha sido recompuesta de 3 a 16 canales de sonido. En el supuesto caso que **Nintendo** lo traiga a nuestro país, esperemos que lo traduzca al castellano ya que la edición de **PSone** salió en inglés y tal obra no se lo merece.

BATALLAS

Las peleas han sido reprogramadas como pasó con las versiones de **WonderSwan** y **PSone**. Les han incluido escenarios confeccionados a base de *sprites* muy bien decorados

Final Fantasy III ADV

La tercera entrega de *FF*, es el juego más codiciado por las licencias. Hace más de 4 años que está anunciado para **WonderSwan** porque al comprar **Sony** en el 1997 el 51% de las acciones de **Square**, le prohibió que programara para máquinas de **Nintendo**. Pero, ¿por qué no ha salido en **PSone**? Lo de aparecer para la portátil de **Bandai** es comprensible porque **Sony** ayudó económicamente a diseñar **WonderSwan**. Cuando el año pasado se unieron **Square** y **Enix**, los pasados convenios se rompieron y **Square** pasó a programar para la Gran «N», por eso ha lanzado *FF I&II Advance* y ha anunciado ***FF III***, que para muchos nostálgicos tal vez sea el mejor episodio de la saga.





EyeToy es la referencia más parecida que hay en el mercado.

Campho ADV.

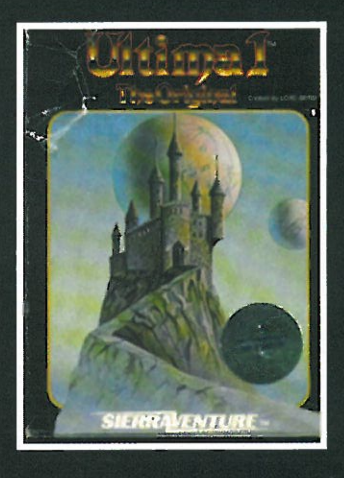
Digital Act reinventa la compresión de vídeo

Esta empresa japonesa ha diseñado un LSI (circuito integrado de gran escala) que sirve para reproducir imágenes comprimidas en tiempo real. El *chip* se denomina *DAvid*, trabaja a 30 *frames* por segundo, consume poca energía y además puede soportarla CPU a partir de 16 *bits*. Estas «simples» cuestiones técnicas han impulsado a **Digital Act** a adaptar su magnífico invento en periférico de **GBA**, con el cual podremos realizar vídeo-conferencias en tiempo real al más puro estilo *webcam* o móviles de tercera generación. *Campho Advance* (curioso nombre) se introduce en la ranura de cartuchos y para poder obtener línea teléfonica incorpora un conector banda analógica (cable estándar de teléfono), funciona con adaptador de corriente externo y tiene una memoria para almacenar números telefónicos. Esta curiosidad es todo un adelanto para el mundo de las telecomunicaciones pero ¿repercutirá en algo al sector de los videojuegos? Quién sabe, estamos en plena etapa de los juegos On-line y este invento tal vez se convierta en el «antojo» más necesario a la hora de jugar en línea.





Campho-ADV se incorpora debajo de GBA.



El rol de los RPG:

Desde que en 1980 Richard Garriott, productor de **Lord British**, creara la saga *Ultima* (la cual sirvió 6 años después a Yuji Horii para inspirarse en la creación del primer *Dragon Quest*) ha pasado mucho tiempo y el género de los juegos de rol ha evolucionado en muchos aspectos. Lógicamente, en el que más se nota ha sido en el apartado tecnológico. Pero en cambio ha «mutado» en su clásica concepción de juego, confundiendo términos con juegos de acción, aventuras o incluso plataformas: todo ello gracias a los poderosos motores 3D que poseen las consolas de hoy en día. La legendaria etapa de los castillos, caballeros, dragones y princesas generados por *sprites* ha quedado olvidada como las canciones de los juglares medievales. Como he escrito antes, conceptos y tecnologías acechan con cambiar (mejor dicho, ya lo han hecho) el mundo de los RPG y un *software* actual puede englobar todos los sub-tipos de juegos de rol que habían antaño: *dungeons*, *puzzles*, acción en tiempo real, tablas, estrategia, etc. Pero, realmente, toda esta mezcla de géneros confunde porque como un sabio refrán dice: «El que mucho abarca poco aprieta».

RANKING: VENTAS JAPÓN



1. J-L Pro Soccer 04
Programador: Sega Smilebit
Distribuidor: Sega
Consola: PlayStation 2

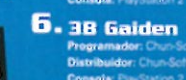
2. Xenosaga 2
Programador: Monolith Soft
Distribuidor: Namco
Consola: PlayStation 2



3. DQ Toruneko 3
Programador: Chun-Soft
Distribuidor: Square Enix
Consola: Game Boy Advance



4. Pachislot Hokuto
Programador: Sammy
Distribuidor: Sammy
Consola: PlayStation 2



5. Memories Off
Programador: Kid
Distribuidor: Kid
Consola: PlayStation 2

6. 3B Gaiden
Programador: Chun-Soft
Distribuidor: Chun-Soft
Consola: PlayStation 2



7. Mario vs Donkey K.
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance





8. Pikmin 2
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: GameCube



9. FCM 20 G. Goemon
Programador: Konami Osaka
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance

10. Silent Hill 4
Programador: Konami
Distribuidor: Konami
Consola: PlayStation 2



Seiken Densetsu

Nuevo proyecto

La saga Seiken Densetsu (conocida en occidente como *Secret Of Mana*) dentro de poco tendrá un nuevo episodio. Todo indica que la máquina elegida será la 128 *bits* de **Sony** porque el año pasado **Game Boy Advance** fue la agraciada en acoger el último capítulo, *Sword Of Mana*. Aunque tampoco sería de extrañar que el grupo **Brownie Brown** repitiera programa en la portátil de **Nintendo**. Los nuevos diseños están siendo realizados con el mayor cuidado y la exquisitez gráfica promete un derroche de imaginación como si estuviéramos adentrándonos en un sueño. Esperemos que la jugabilidad esté al mismo nivel del apartado gráfico, como nos tiene acostumbrados **Square**.



El amplio colorido denota un grado de creación exquisito y bien hecho.

Virtua Striker 4

Goles y polígonos

Sega ha anunciado que está programando la cuárta entrega de ***Virtua Striker 4***, el simulador de fútbol más famoso en los salones recreativos. El soporte elegido es la placa **Tri-Force**, la plataforma creada por **Nintendo**, **Sega** y **Namco**. Todavía no se sabe la fecha de lanzamiento, pero todo apunta que hasta el año que viene no estará en el mercado mundial de los *arcades*. **Amusement Vision** necesita tiempo para desarrollar un título de lo más completo y espectacular, además de incorporar todas las actualizaciones que han sufrido las selecciones del mundo entero y más opciones como estadios reales o rostros fidedignos de las estrellas.



From Software

Mechas On-line en japón

Es una de las compañías más famosas en el país del Sol Naciente que programa juegos de robots gracias a la incombustible saga *Armored Core* y por eso ha anunciado que está programando un nuevo episodio. Aunque todavía no ha confirmado ni fecha ni plataforma, todo indica que saldrá el año que viene y posiblemente para una máquina de **Sony**. Los maltratados usuarios nipones de **Xbox** están de enhorabuena porque a finales de este año FM lanzará *Metal Wolf Chaos*, un trepidante juego de peleas robóticas bastante similar al ya mencionado *Armored Core* pero con opciones de juego On-line. Posiblemente sea la versión en **Xbox Live** de la obra maestra Murakumo.



NGC W-Packs

Ofertas veraniegas

Japón ha dado una alegría a sus usuarios. Debido a que los jóvenes jugones aprovechan al máximo sus vacaciones, muchas veces la economía no llega para todo. Por eso la compañía de Kyoto ha decidido lanzar unos *packs* que contienen dos juegos a ¥7.880 (59 Euros) algo totalmente irresistible trantándose de aunténticos clásicos para **GameCube** a mitad de precio, juegazos de la talla de *Kirby Air Ride, Super Smash Bros DX, Mario Party 5, Mario Kart: Double Dash!!, Custom Robo* o *Pikmin 1&2* (este último *pack* vale ¥1.100 más porque viene con un *set* de 5 figuras).

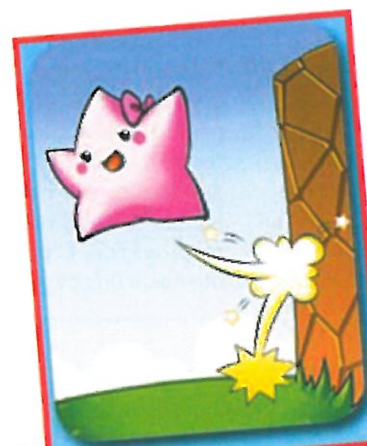


Curioso ver a dos pesos pesados de Nintendo compartiendo portada.

Legend Of Stafi3

Novedades para GBA

El fantasma más popular de **Nintendo** acaba de aparecer en la portátil **GBA** como tercera entrega de la saga, *Densetsu No Stafi* (*La Leyenda De Stafi*). Este divertido y colorido plataformas apareció el pasado 5 de agosto en japón obteniendo un nivel de ventas aceptable. Teniendo en cuenta que la calidad gráfica es excepcional para ser un juego de **GBA** y además tiene presente la clásica jugabilidad de la Gran «N». Después de este bombazo, **Nintendo** ha anunciado que está programando una secuela de *Custom Robo*, el título de robots más famoso de la compañía japonesa. Y otra vez la portátil será la beneficiada, pero hasta Navidad no saldrá al mercado.



Se nota que el estilo de Kirby es manga pero orientado para un público infantil fiel a Nintendo.

Capcom Fighting Jam

Clásico con clásicos

Como bien nos tiene acostumbrados **Capcom**, a los *One Versus One* repletos de incunables del universo **Capcom** o de los cómics **Marvel**, esta vez está tirando la casa por la ventana porque está desarrollando el título más impresionante de esta categoría. ***Capcom Fighting Jam***, como bien indica su nombre y quieren sus programadores, está nominado a convertirse en la obra cumbre del grupo más famoso de Osaka. Tiene previsto salir a finales de este año en los recreativos japoneses bajo la placa **Arcade System 246** y el año que viene en las consolas **PlayStation 2** y **Xbox**.



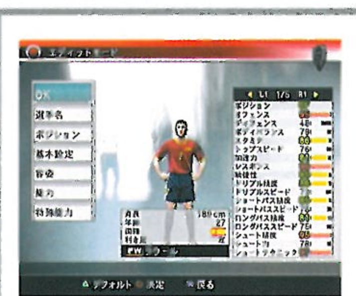
Las ligas española, italiana y holandesa incluidas por primera vez en la serie

Por fin vamos a tener la oportunidad de disputar un Madrid-Barça en la cumbre sin tener que usar el Editor para cambiar el nombre ficticio de los jugadores por el real.

Pro Evolution Soccer 4

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami TYO País > Japón

Como todos los años por estas fechas, la guerra dialéctica entre seguidores de *PES* y *FIFA* comienza a calentar motores. La franquicia *Winning Eleven* alcanza ya su octava entrega en tierras japonesas, en una edición que demuestra el cariño y la entrega de sus «padres» en **Konami TYO**. De entre todas las novedades que presenta, hay un auténtico bombazo. Por primera vez en un ***Pro Evolution Soccer*** se incluye la liga española al completo, con todos los nombres reales de jugadores y equipos, se reproduce incluso la publicidad que estos lucen en sus camisetas. Lo mismo sucede con los campeonatos holandés e italiano; es decir, exceptuando la *Premier League*, ***PES 4*** cuenta, por fin, con lo mejorcito del fútbol europeo sin necesidad de recurrir a jugadores inventados o equipos con nombres estrafalarios. Tan sólo habrá que elegir la modalidad de juego Liga y junto a la de selecciones encontraremos estas tres. La lista de modos de juego no ha variado, con posibilidades de disfrutar un Mundial, diferentes tipos de copa, la ya citada liga, un modo entrenamiento ampliado y el núcleo de todo *Pro Evolution Soccer*, la *Master League*. Esta última ha sufrido cambios respecto a la anterior edición. El más significativo atiende a una petición de muchos



EDITOR DE JUGADORES
Quizá este año no sea una de las opciones más socorridas gracias a la licencia de la liga española, pero siempre nos podemos entretener dando forma a un jugador que se asemeje lo máximo posible a nuestro físico.

EL ÁRBITRO
El colegiado estará presente en el juego, incluso afectando a la jugada si falla su colocación, no sólo aparecerá para amonestar

Futbolistas de la talla de Nedved, en la Juventus, impregnan con su clase y calidad Pro Evolution Soccer.

seguidores fieles de la saga, comenzar a jugar con un equipo que no sea el que viene por defecto. Para solucionar este asunto, ***Pro Evolution Soccer 4*** ofrece ahora 3 alternativas. En la primera podemos elegir a nuestro club preferido; en la segunda, a los jugadores clásicos de la *Master League* (Castello, Ivanov, Miranda, etc.) y todavía hay una tercera que nos permite seleccionar tres jugadores, por ejemplo del Deportivo, para confeccionar nuestra escuadra. Todo apunta a que el sistema de fichajes también ha sido afectado por los cambios, aunque habrá que esperar a la versión europea para comprobarlo, sobre todo teniendo en cuenta las diferencias que suele haber con el japonés original. Co- ▶

La Liga de las Estrellas

Este es el momento más esperado por todos los fanáticos de *Winning Eleven*, ya que por fin **Konami** se ha hecho con la licencia de la liga española, a cuyos equipos y jugadores también acompañarán los de los campeonatos holandés e italiano.



supernuevo supernuevo supernuevo

Los modos de juego

La oferta se amplía este año. Aunque básicamente se trata de los mismos de otros años: Copa, Liga y *Master League*, hay que destacar que en el segundo modo además de contar con un campeonato anual de selecciones se han añadido las ligas española, italiana y holandesa al completo.

FALTAS

Los lanzamientos de falta son uno de los elementos que más cambios han sufrido. Además de añadir un segundo jugador con *Select*, se puede hacer que éste lance el libre directo pulsando el botón L1

Las compañías se exigen cada año un poquito más. Al menos así lo esperan los seguidores de la franquicia Pro Evolution Soccer, que podrán comprobar una vez más cómo Konami TYO ha mejorado la reproducción de los futbolistas, han depurado las animaciones y aumentado la diversión.

▶ mo viene siendo habitual en cada nueva entrega, el apartado gráfico ha aumentado su calidad sensiblemente. A simple vista, se percibe que los futbolistas han sido recreados con un mayor nivel de detalle. Ya no hay ningún problema a la hora de reconocer a astros como Ronaldo, Ronaldinho, Raúl o Aimar. Sus rostros han sido prácticamente calcados. Pero no sólo se les ha reproducido visualmente, su estilo de juego es perfectamente reconocible en el campo, la velocidad de Owen, los quiebros de Ronaldinho o la elegancia de Zidane han sido plasmadas con un increíble grado de realismo. A otro nivel, también se han tenido en cuenta otro tipo de aspectos, como ocurre con la equipación de los jugadores que se irá manchando según avanza el partido, nuevas animaciones para las faltas y mucho más. En lo que a la jugabilidad se refiere, se mantiene el mismo sistema de juego que en la anterior entrega, pero se introducen nuevas acciones (por ejemplo, en las faltas), parte de las cuales se pueden aprender en un modo de entrenamiento que también abarca movimientos defensivos. **Konami TYO** se va acercando un poquito más al juego de fútbol perfecto y, para colmo, esta temporada también van a disfrutar con él los usuarios de **Xbox**. ➾ R. DREAMER



ENTRENAMIENTO

Ronaldinho entrena el lanzamiento de faltas junto a sus compañeros del Barcelona. En este modo también se pueden aprender regates, amagos, tiros a gol desde medio campo e incluso a defender los ataques contrarios.

//La versión PS2 es idéntica a la de Xbox//

La simulación y el arcade se dan la mano en este título

Toca Race Driver 2

El simulador «multidisciplinar» de Codemasters llega a PS2

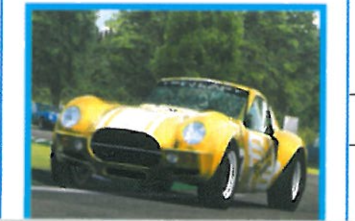
VEHÍCULOS
En vez de ceñirse sólo a una categoría, se han incluido desde monoplazas a coches de rally, pasando por prototipos y clásicos

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters País > Reino Unido

Por si fuera poca la competencia en el sector de los simuladores de conducción, la compañía inglesa **Codemasters** se propone animar un poco más la cosa con la conversión a **PlayStation 2** de uno de sus más recientes éxitos en la consola de **Microsoft**. Tras volvernos locos con los cambios de nombre en anteriores entregas de la saga (pues parece que la franquicia *Toca* no es muy popular por estos lares) decidieron continuar tras el apreciado *Pro Race Driver*, que apareció simultáneamente en ambas consolas. Parece que el retraso de esta versión se debe más a contratos de exclusividad con **Microsoft** que a motivos técnicos, pues por lo que hemos visto ambos juegos son idénticos. Aparte de la introducción de una prueba nueva, sigue presentando un modo principal de juego en el que encarnamos a un joven piloto que lucha por abrirse camino en el mundo de la competición automovilística. Para ello, participará en pruebas de lo más variadas, desde carreras de deportivos a coches clásicos, pasando por *pick-ups* o camiones. El motor gráfico permite poner en pantalla hasta 21 vehículos simultáneamente sin que la fluidez se resienta y, como viene siendo habitual últimamente, incluirá todo tipo de opciones para el juego a través de Internet. **DANI3PO**

Daños

El motor gráfico del juego ha permitido reflejar en los vehículos todos los impactos que reciben contra el escenario u otros coches con un realismo poco común. Si el golpe que nos damos es lo bastante fuerte, se acabó la carrera.



supernuevo supernuevo supernuevo

Forgotten Realms Demon Stone

Tres héroes y un destino...

Diseño

Para crear a todos los personajes que aparecen en pantalla se han tenido en cuenta las descripciones de las novelas.

ESCENARIOS
Desde la ciudad asediada de la primera fase, asistiremos a todo un espectáculo de localizaciones muy detalladas y llenas de elementos con vida.

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Stormfront Studios País > Estados Unidos

Cuando una fórmula tiene éxito, ¿por qué cambiarla? Esto es lo que debieron pensar los programadores californianos de **Stormfront Studios** a la hora de emprender su nuevo proyecto. Atrás había quedado el éxito de *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres*, que desarrollaron para **Electronic Arts** y que vendió más de tres millones de unidades en todo el mundo. Sin duda, una licencia de tanto éxito ayudó mucho a que esto ocurriera así, pero los responsables de **Electronic Arts** decidieron no confiarles a ellos la creación del siguiente título, *El Retorno Del Rey*. Así que optaron por emplear tanto la mecánica como el motor gráfico para desarrollar un nuevo juego bajo una nueva licencia. En esta ocasión se trata de los Reinos Olvidados, uno de los universos más populares dentro de *Dragones y Mazmorras* (curiosamente


La ladrona es el personaje más ágil con sus dos cuchillos (¡¡como Légolas!!).

el mayor competidor en lo que a juegos de rol de mesa se refiere de *El Señor De Los Anillos*), donde también se desarrollan otros títulos como la saga *Baldur's Gate*. La historia y la ambientación recogen todos los elementos de este rico universo, desde los personajes (tanto amigos como enemigos) hasta las localizaciones, pasando por un sentido del humor algo ácido, muy característico de las novelas que se han escrito bajo esta licencia. Hablando de novelas, ha sido el popular R.A. Salvatore (autor de *Best Se-*

INVISIBLE
La ladrona podrá pasar inadvertida ante los ojos de los enemigos cuando encuentre un terreno adecuado para ello

El mago, aparte de ser el mejor vestido, puede disparar con su báculo desde largas distancias con gran precisión. Los otros dos personajes también tienen ataques desde lejos, pero son mucho menos efectivos que los suyos.

Sorprende a los enemigos por la espalda y acaba con su miserable vida.

Estos hombres-serpiente son un enemigo típico del famoso universo D&D.

llers como la trilogía del Elfo Oscuro) el encargado de elaborar el argumento. Éste retrata la eterna lucha entre el bien y el mal, con tres héroes «accidentales» y un malo, malísimo. En cuanto a la mecánica de juego, tras diez minutos de partida se hace evidente que los desarrolladores han optado por seguir en la misma línea. Se trata de un *beat'em-up* como los de antes, que ofrece una falsa sensación de libertad al

//Se trata de un beat'em-up como los de antes//



ambientarse en grandes escenarios, aunque en realidad el camino que debemos seguir está muy marcado. Cientos de enemigos se darán cita en pantalla y nosotros podremos alternar el control en todo momento entre los tres protagonistas: un guerrero, una ladrona y un mago. Por supuesto, cada uno cuenta con sus propias habilidades, puntos fuertes y débiles. Además, los dos a los que no controlemos seguirán en pantalla para ayudarnos. Se han introducido pequeños toques de rol para hacer el desarrollo más variado, como la posibilidad de ir mejorando a los personajes en función de los puntos de experiencia que hayamos conseguido, y también el poder revisitar fases ya concluidas. DANI3PO

supernuevo

El bar gay os ofrecerá momentos tan inolvidables como éste.

Invéntate todo tipo de trolas para ligarte a las chicas de la facultad.

Si alguna vez has soñado con convertirte en fotógrafo «artístico», ésta es tu gran oportunidad.

Para eliminar los efectos de la borrachera, nada mejor que orinar en la calle.

MAYORES DE 18 AÑOS

La carga erótica de **Magna Cum Laude** le ha valido un sello +18 del PEGI (porque no hay otro más alto)

La música de los geniales Mötley Crue ameniza el garito de Streaptease.

Larry intentará entrar en la fraternidad Heavy Metal de la universidad. Entre las pruebas de acceso, correr desnudo por el Campus.

Sierra hace trizas todos los tabús

Leisure Suit Larry

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > High Voltage País > Estados Unidos

La impresión inicial al ver la *beta* de **Magna Cum Laude** es la de que **Sierra** ha suavizado la carga erótica respecto a la demo del **E3** (hay un cartelito que censura las partes «pudendas» de los personajes). Pues todo lo contrario. A las pocas horas de juego se confirma el desmelene de **Sierra**, alcanzando el juego una carga sexual jamás vista en los *Larry* de **PC**. No sólo es posible eliminar la censura, sino que **Magna Cum Laude** despliega un aluvión de secuencias tórridas sin parangón en ningún juego de consola. Las calenturientas aventuras japonesas tipo *IF* o *Dragon Knight* son juegos infantiles en comparación con las aventuras universitarias de Larry Lovage. No es pudor, sino el miedo a quedarme sin curro lo que me impide ofreceros las pantallas de los momentos álgidos del juego, pero os puedo garantizar que muestra «carne» a montones:

//La carga erótica supera todo lo visto//

destapes, achuchones en el catre, y pechos a go-gó. De acuerdo, es erotismo barato, pero al menos viene acompañado de mucho humor y una mecánica muy divertida que incluye infinidad de minijuegos. El mes que viene, el escándalo estará servido. NEMESIS



Entre los minijuegos, auténticos clásicos de barra de bar como el Calientamanos.

FlatOut

Compite bajo las leyes de la física en estas destructivas carreras



CARRERAS
A pesar de no contar con vehículos reales, la reproducción de los coches de ***FlatOut*** es espectacular, así como los trazados

Nuestro coche acabará en un lamentable estado en más de una ocasión durante el transcurso de la carrera.

Los accidentes acabarán con la «propulsión» del piloto a gran velocidad.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Interactive Programador > Bugbear País > Finlandia

Uno de los mayores «caballos de Troya» a la hora de recrear cualquier tipo de competición automovilística ha sido siempre la representación de las leyes de la física que rigen en el mundo en el que vivimos. Los programadores siempre se han encontrado con grandes problemas en este sentido: hacer que el coche «pese» lo suficiente, que las colisiones sean realistas... Pues bien, parece que los desarrolladores finlandeses de **Bugbear** han encontrado la clave, y la han aplicado a su nuevo título de conducción. ***FlatOut*** nos pone al volante de 16 aunténticos clásicos americanos (aunque sin ningún tipo de licencia) en espectaculares carreras a lo largo de 45 circuitos de tierra, barro e incluso nieve. Pero, sin duda, ninguno de los competidores llegará intacto a la meta, pues los programadores han dotado a cada uno de ellos de cuarenta partes deformables a base de impactos. Y con la cantidad de obstáculos que presentan los trazados y la agresividad de los rivales, los destrozos están asegurados. El modo principal del juego nos permitirá customizar nuestro vehículo con mejoras estéticas y en lo que a rendimiento se refiere, y además se han incluido una gran variedad de juegos *Bonus*. Los más curiosos consisten en una especie de «lanzamiento de piloto» en el que tendremos que impactar a gran velocidad para que el conductor salga disparado por la luna y aterrice en una diana. Por último, la banda sonora estará formada por nuevas promesas del *rock* reclutadas por **Empire** para la ocasión. **DANI3PO**

//Coches clásicos sobre tierra//

Animal Crossing

Forma parte de la «comunidad virtual»



DISEÑA TU MODA
En el pueblo podremos comprar diferentes atuendos para nuestro personaje y cambiarnos en casa

El uso de GBA no es necesario, aunque sí muy recomendable. Podremos visitar nuevas zonas del juego.

Cada pocos días llegarán al pueblo nuevos vendedores.

Género > Simulación Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Un ser humano (aunque no lo parezca) llega a un pueblo habitado sólo por animales. Este planteamiento inicial, que podría parecer ridículo, adquiere sentido cuando la compañía que está detrás de él es **Nintendo**. Hace ya dos años este título apareció en Japón bajo el nombre de *Animal Forest+* (se trataba de un *remake* del original *Animal Forest* de **Nintendo 64**) y desde entonces ha creado toda una legión de *fans*. Algunos lo han descrito como un cruce entre *Los Sims, Pokémon* y *Harvest Moon*, aunque la verdad es que el concepto es tan original que es complicado explicarlo con palabras. Se trata de una especie de simulador de vida cotidiana en una pequeña comunidad, donde cada pequeño detalle cuenta. Se trata de encontrar la diversión en las cosas más sencillas; es decir, de vivir sin pretensiones tales como salvar al mundo o explorar lejanos universos. Amueblar tu vivienda, llevarte bien con tus vecinos, ganar dinero trabajando en la tienda de comestibles, pescar o recolectar frutas de los árboles serán algunas de tus principales preocupaciones. Puede parecer aburrido, pero miles de personas en todo el mundo se han rendido a sus encantos, y no sólo los más pequeños de la casa.

Además, podrás invitar a un amigo a visitar tu comunidad virtual, e incluso podrá mudarse a ella. Como extra incorpora clásicos de **NES** que podrás conseguir en el juego e incluso descargarte para jugar en tu **GBA**. DANI3PO

//Un simulador de vida cotidiana muy curioso//



Juega con amigos

El juego saldrá a la venta con un adaptador inalámbrico, potenciando así las opciones multijugador. Con este periférico hasta 40 usuarios podrán acceder al Union Room, un nuevo modo de juego en el que se incluye combates, intercambio de Pokémon, simpáticos minijuegos e incluso chat.

Pokémon Rojo Fuego & Hoja Verde

Las ediciones Rojo y Azul de 1997 no sólo reaparecen a todo color...

MÁS ALLÁ DE KANTO Después de derrotar al séptimo líder de gimnasio, accederás a unas inéditas islas que no aparecían en Rojo y Azul

El barco te facilitará viajar entre las islas del mundo de Kanto.



//Son más que un remake de Pokémon Rojo y Azul//

Género > RPG Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

El salto de los *Pokémon* a **GBA** ha llevado a **Nintendo** a hacer con esta saga lo que hace con los clásicos de Mario y compañía: adaptar el formato de antaño, en este caso el de la **Game Boy** clásica, a los 16 *bits*. Pero a diferencia de los del fontanero, con *Pokémon Rojo* y *Azul* han hecho grandes virguerías para divertir a los fanáticos de esta serie. Las fronteras de Kanto han sido ampliadas, incluyendo nuevas islas que explorar, las batallas 2 Vs. 2 (originales de *Rubí* y *Zafiro*) siguen presentes y, lo más importante, se ha potenciado el juego multijugador. Para ello, **Nintendo** pondrá a la venta junto con el juego un adaptador inalámbrico en el que permite a varios jugadores luchar, intercambiar *Pokémon* y chatear. Además, al ser compatible también con el Cable *Link*, podrás transferir los *Pokémon* conseguidos en las ediciones *Rubí* y *Zafiro* (y *Colosseum* de **GameCube**), reuniendo por primera vez a todos los *Pokémon* existentes en la *Pokédex*. Debido a que la saga está bastante desarrollada y posee un lenguaje propio, la compañía no se ha olvidado de aquellos que quieren iniciarse en estas lides y ha diseñado un sencillo Tutorial en el que poder aprender las funciones básicas del juego. Su fecha de lanzamiento se prevé para el 1 de octubre. ANNA

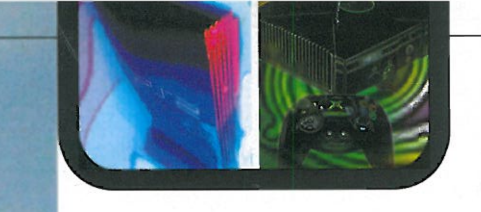
a fondo PL

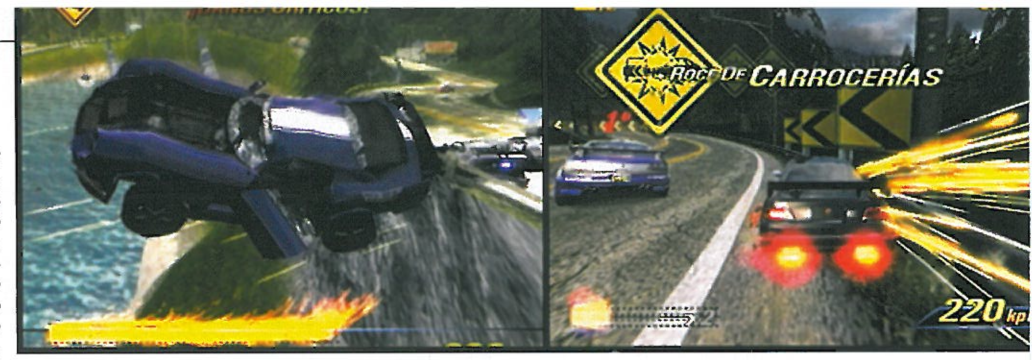


EVENTOS ESPECIALES
Serás invitado a participar en eventos especiales, como pilotar un bólido de F1 por medio de la ciudad.

LOS DIENTES LARGOS
Así te quedarás al ver en las pantallas de carga los coches que podrás conseguir hacia el final del juego.

Burnout 3 recompensa a los conductores que juegan con el peligro. Circula por el sentido contrario de la autopista e irás llenando tu barra de turbo, aún a riesgo de comerte un coche de frente.





Takedown es el nombre que recibe la maniobra de echar a un rival de la carrera, ya sea empotrándole contra una viga o arrojándole al vacío de un acantilado.

BURNOUT 3 TAKEDOWN

¿Preparado para la más vertiginosa experiencia automovilística de tu vida?

Esperábamos grandes cosas de ***Burnout 3***, pero lo que ha nacido de las oficinas de **Criterion** ha dejado sorprendida hasta a la propia **Electronic Arts**, distribuidora del juego (de hecho, le va a hacer la competencia a uno de sus lanzamientos estrella de este año, *NFS Underground 2*). Pocas veces una consola ha logrado albergar un *arcade* de conducción tan vertiginoso y jugable como éste. Velocidad y jugabilidad pueden parecer dos conceptos muy compatibles, pero en manos de programadores mediocres pueden saltar por los aires como la nitroglicerina. Los coches irían a la pastilla que quisieran los programadores, pero el desconcertado jugador no sabría qué se le ha venido encima. No es el caso de ***Burnout 3***, donde las velocidades de vértigo no impiden que en todo momento tengas una perfecta visión de la carretera, una ruta segura para esquivar el incesante tráfico. Y con todo, acabarás estrellándote con una sonrisa, porque ***Burnout 3*** (siguiendo la noble tradición de sus ancestros) ofrece los más realistas accidentes de tráfico que se han visto en un videojuego. Estos han dejado de ser un aspecto secundario (como en los anteriores *Burnout*) para convertirse en el eje central del juego. ***Burnout 3*** es la glorificación de la conducción agresiva. No basta con llegar primero a la meta, en el camino debes destrozar a tus rivales, empotrándoles contra los bordes del circuito o contra el tráfico que viene de frente. En esta tercera entrega se ha magnificado todo lo que ofrecía *Burnout 2* y se le ha ▶

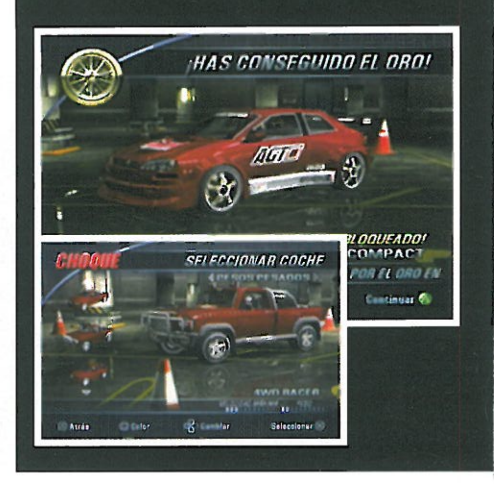
SACA PROVECHO DE TU ACCIDENTE
Ralentiza el accidente y usa el *joystick* analógico para dirigir los restos de tu coche hacia los rivales. Maquiavélico



Entre las 12 categorías de vehículos que ofrece Burnout 3 están los Muscle Cars, los poderosos deportivos yanquis de la década de los 70. Eso sí, bebían más gasolina que un tragafuegos.

67 vehículos

Las medallas de oro, los *takedown* (enemigos sacados fuera de pista) o el dinero recaudado son algunos de los parámetros que decidirán tu acceso a nuevos y cada vez más potentes vehículos. Podrás pilotar hasta camiones.



Crash, la destrucción es arte

Burnout 2 inauguró este modo de juego, consistente en provocar el mayor accidente en cadena posible. En ***Burnout 3***, el *Crash Mode* ha crecido en crudeza y espectacularidad. Hay rampas, intersecciones y, lo mejor, una bomba dentro de tu coche que podrás detonar en el momento determinado para sembrar aún más destrucción.

VÉRTIGO

La sensación de velocidad lograda en ***Burnout 3*** no tiene parangón en la historia de las consolas. Sólo *F-Zero* de **N64** se le aproxima

añadido mucho más. Disputarás 173 eventos en tres continentes (América, Europa y Asia). Saltarás de uno a otro a tu antojo participando en carreras, copas y duelos contra un coche determinado. Provocarás accidentes y cobrarás por ello cantidades indecentes de dinero que junto a otros parámetros (puntos, medallas de oro, coches destrozados) serán la llave para acceder a 67 vehículos distribuidos en 12 categorías (compactos, deportivos, *muscle cars*, GT, etc.). El modo más rápido de conseguir dinero es participar en el modo *Crash*, donde volverás a provocar accidentes en cadena, sólo o en compañía de otros cinco usuarios vía On-line. Porque si algo bueno tiene ***Burnout 3***, además de su jugabilidad y su impresionante factura técnica, es que todo, repito, TODO puede disfrutarse tanto Off-line, como On-line. La conexión a banda ancha multiplica por cinco el atractivo de un título coronado ya como el mejor *arcade* de coches del año. *NFS Underground 2* tiene ya el enemigo en casa. **NEMESIS**



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,5	9,3	9,5	9,4	9,4
PS2	9,5	9,3	9,5	9,4	9,4

Gráficos: En el apartado visual no hay diferencias entre ambas versiones, las dos te dejarán con la boca abierta por su sensación de velocidad y la espectacularidad de los accidentes. La PS2 ha sido aprovechada al 120%.

Música / FX: 44 temas licenciados, presentados en plena carrera, y en castellano a cargo de un locutor de Máxima FM. Entre las canciones, temas de Los Ramones, Franz Ferdinand, The Datsuns, Ash o Pennywise.

Jugabilidad: A pesar de la velocidad que alcanzan los coches, el control sobre ellos y la visión de la carretera son perfectos. No encontrarás este año otro arcade de conducción más emocionante y adictivo que éste.

Duración: TODO puede disfrutarse tanto Off-line como On-line. Completar los 173 eventos y, sobre todo, conseguir los 67 vehículos te llevará semanas de juego, en los que no podrás quitar la sonrisa de tu cara.

MEJOR VERSIÓN

Sea cual sea la máquina que elijas, te llevarás a casa el mejor arcade de conducción del año.



Conéctate a SUPERJUEGOS CON MITO



No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a SuperJuegos y recibirás este fantástico reloj de marca MITO

Consigue 11 números y este reloj MITO por sólo 33,00 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista **SuperJuegos**

❏ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 26,40 €

❏ Por un año (11 números) con el reloj MITO de regalo al precio de 33,00 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 49,00 € . Resto Países: 54,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❏ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❏ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❏ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular:

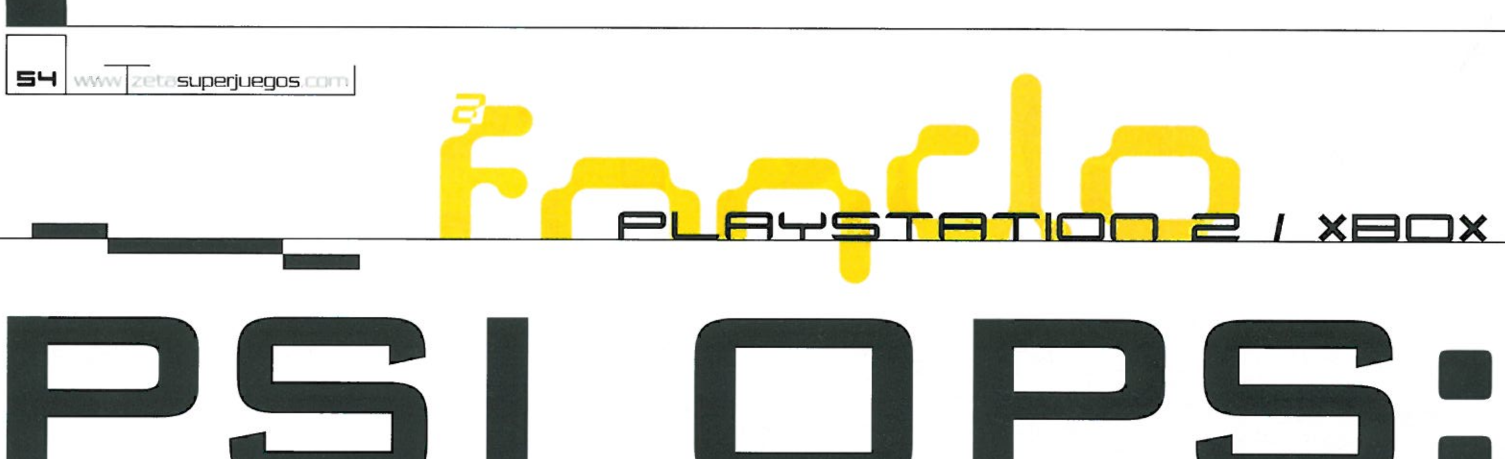
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.



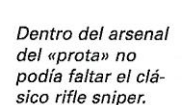
PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Nick tendrá que combinar sus poderes para diezmar las tropas del grupo terrorista.

Puedes utilizar a los terroristas como escudo ante las balas de tus enemigos.

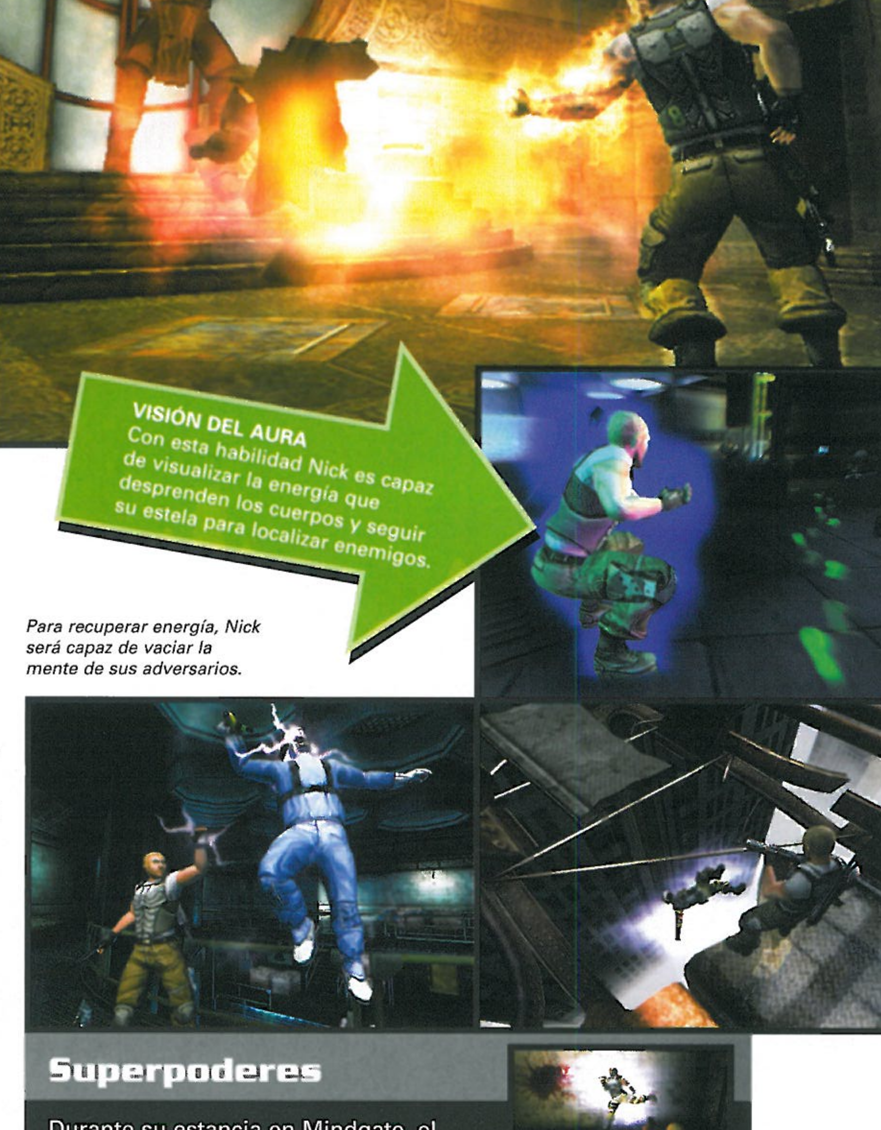
Midway ha desarrollado una de las aventuras más sorprendentes y originales de la presente temporada

Las tendencias también afectan a la industria del videojuego como muy bien demuestra ***Psi Ops: The Mindgate Conspiracy***. Es uno de los títulos que tienen como inspiración los poderes mentales del protagonista. No vamos a hacer una comparación exhaustiva con su competidor más claro, pero sí hay que decir que el producto de **Midway** presenta un apartado gráfico digno de encomio. Quizá los entornos diseñados no sean un ejemplo de originalidad, y en su mayoría otorgan una sensación de claustrofobia a todo el juego. Eso sí, su solidez les confiere un alto grado de realismo. Pero lo que más destaca dentro del motor gráfico es el cuidado sistema de animaciones empleado. Cuando se golpea un cuerpo inerte en el suelo es alucinante comprobar cómo se mueven las distintas articulaciones llegando a simular casi movimientos reales. Pero el grado de perfección en el motor gráfico también alcanza los super-



Dentro del arsenal del «prota» no podía faltar el clásico rifle sniper.





Los escenarios se dividen en siete tipos de entornos diferentes.

VISIÓN DEL AURA
Con esta habilidad Nick es capaz de visualizar la energía que desprenden los cuerpos y seguir su estela para localizar enemigos.

Para recuperar energía, Nick será capaz de vaciar la mente de sus adversarios.

poderes de Nick, el protagonista. Por ejemplo, la capacidad de mover objetos tiene una libertad total en 3D, sin limitarse a una serie de patrones predeterminados. Esto nos da una idea del potencial de ***Psi Ops***. Pero donde realmente destaca es en el terreno de la jugabilidad, ya que aporta frescura a un género a sacar el máximo partido de cada poder de manera gradual. Más adelante en el juego se podrán combinar entre ellos para realizar ataques devastadores sobre los enemigos. Además, ***Psi Ops*** se aleja así de otros juegos, permitiendo combates con muchas más posibilidades. Podremos emplear simplemente armas de fuego, utilizarlas junto al poder de la mente o descargar toda nuestra energía PSI en cualquier ser que se nos ponga por delante. Aunque también nos será útil para resolver *puzzles* o

//Disfruta utilizando el inefable poder de la mente//

que parecía limitarse ya a seguir los dictados de las sagas *Metal Gear* y *Splinter Cell*. **Midway** nos propone una divertida forma de desenvolvernos en nuestro entorno, gracias a las proezas psíquicas que es capaz de realizar Nick. Y lo que es mejor aún, siguiendo el desarrollo argumental de la aventura, iremos despertando estas habilidades de una en una. De esta forma, se aprende desplazarnos, por ejemplo, sobre un objeto a través del escenario. En resumen, todos aquellos que estén esperando pasar un buen rato, ya tengan **Xbox** o **PS2**, utilizando el inefable poder de la mente en una aventura adornada con un guión de buena factura, no deben olvidarse de pasar por su tienda más cercana y adquirir lo último de **Midway**. **R. DREAMER**

Superpoderes



Durante su estancia en Mindgate, el protagonista recibió un intensivo entrenamiento para despertar los poderes ocultos en su mente. Telequinesia para mover objetos sin tocarlos; piroquinesia para provocar la combustión a distancia; visión remota para visitar lugares de forma virtual o la visión del aura de los cuerpos de sus enemigos.

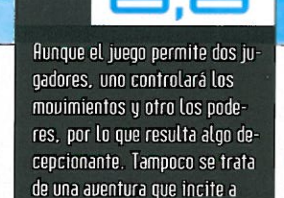
Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Midway Jugadores > 2 Niveles > 7
Niveles de dificultad > 4 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

18+











	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,1	9,0	9,1	8,8	9,1
PS2	9,1	9,0	9,1	8,8	9,1

GRÁFICOS: El motor gráfico nos deja ante un entorno visual de impecable factura, que en Xbox sale ganando en resolución y en suavidad. Se echa de menos algún que otro escenario exterior para paliar la claustrofobia.

MÚSICA / FX: Además de contar con un vídeo de la banda Cold, las melodías se adaptan bien al desarrollo del juego, pero sin rozar en ningún caso el virtuosismo. En cuanto a los efectos sonoros, cumplen su función sin brillar.

JUGABILIDAD: Aquí es donde se encuentra el verdadero meollo de Psi Ops. Utilizar los poderes mentales en combinación con armas de fuego e ir descubriendo la intrincada trama del juego son todo un aliciente.

DURACIÓN: Aunque el juego permite dos jugadores, uno controlará los movimientos y otro los poderes, por lo que resulta algo decepcionante. Tampoco se trata de una aventura que incite a una segunda tentativa.

MEJOR VERSIÓN



La entrega para **Xbox** sale ganando gracias a un apartado gráfico con mejor resolución y frame rate.





PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE







SPIDER

Videojuegos basados en películas hay muchos, pero pocos tan brillantes como esta nueva creación de Treyarch. Los dos años de desarrollo han dado sus frutos



Gata Negra es otro de los personajes de los cómics originales de Spiderman que hacen un pequeño cameo en el juego.

Sustentado por la maquinaria publicitaria de la película, y el indudable gancho del personaje, el anterior videojuego de *Spider-Man* constituyó un rotundo éxito en todo el mundo. Desde entonces, y hasta el estreno de la secuela, **Treyarch** ha tenido tiempo suficiente para trabajar en la secuela, crear un nuevo motor gráfico y contentar a aquellos que, entre otras cosas, tachaban de frustrante el que Spidey cayera al vacío cada vez que no ajustaba el salto entre edificios. ***Spider-Man 2*** permite por primera vez descender (o trepar) desde el más alto rascacielos a la calle, ofreciendo con ello una libertad de acción, y de decisión, al más puro estilo *Grand Theft Auto*. Eres Spiderman, y Manhattan es tu reino. Disfrútalo. Durante cerca de 30 horas tendrás que resolver los 17 capítulos que te propone el juego, pero además podrás resolver otros eventos secundarios y proteger a pie de calle a los transeúntes. Evitar que le ro-







MANHATTAN El extenso mapeado del juego reproduce 30 puntos emblemáticos de Nueva York. El Empire State, el puente de Brooklyn...

ben el bolso a una anciana o detener a unos ladrones de banco que huyen a coche son sólo algunas de las submisiones que podrás desempeñar para aumentar tu puntuación de héroe. Trabaja a las órdenes de J.J. Jameson en el *Daily Bugle*, reparte *pizzas* o intenta superar tu récord en las innumerables pruebas cronometradas escondidas en los callejones de Manhattan. Tú decides el ritmo de juego, pero aún en el caso de ir directo al grano y dar caza al Dr. Octopus, no te preocupes. Incluso después de finalizar los 17 capítulos, todavía te quedará por resolver cerca de un 40% de porcentaje, entre secretos y minijuegos. Esta libertad de acción habría quedado considerablemente mermada si, cada vez que Spidey cruzara un distrito de Manhattan, el juego tuviera que cortar la acción para cargar desde el DVD-ROM. Para evitar es- ▶

¡BUSCA UN EMPLEO! Hasta los superhéroes tienen que comer. Trabajarás para el *Daily Bugle* y como repartidor de *pizzas*

//Tendrás libertad absoluta para recorrer Manhattan a tus anchas. Sin restricciones//

A fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE



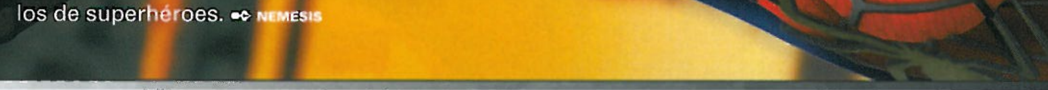


Versiones Xbox/GC



Aunque a nivel de jugabilidad las versiones para las tres máquinas son prácticamente idénticas, la entrega Xbox se lleva la palma en cuanto a gráficos, gracias a la incorporación de mejores texturas. La de **GC** es parecida a la de **PS2**, aunque genera los edificios a mayor distancia.

▶ to, los habilidosos muchachos de **Treyarch** han creado un único mapa, un sólo escenario gigantesco que reproduce en su totalidad las islas de Manhattan y Ellis, y que constantemente es actualizado desde el DVD. De esta forma, Spidey puede recorrer a toda pastilla el «skyline» de Nueva York de punta a punta sin que la acción se resienta en ningún momento por ello. Eclipsando incluso la fantástica animación del personaje central (realizada mediante el mismo *software* de *Motion Capture* utilizado por Raimi en la película), esta extensa e hiperdetallada recreación de Nueva York es lo más impresionante de ***Spider-Man 2***. Todo eso y la libertad de acción, claro. Después de ver esta maravilla, sólo espero que ya no nos intenten colar más juegos malos de superhéroes. NEMESIS



Género > Simulación de Superhéroe Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Treyarch
Jugadores > 1 Capítulos > 17 Horas de Juego > Cerca de 30 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,3	8,8	9,5	9,3	9,2
Xbox	9,4	9,0	9,4	9,3	9,3
PS2	9,3	9,0	9,5	9,3	9,3
	Con mejores texturas, tanto en los edificios como en los personajes, la versión Xbox es claramente la ganadora en el aspecto gráfico. De todas formas, es imposible hacer más con el hardware de PS2.	Las versiones PS2 y Xbox ofrecen voces en castellano, algo que no se ha hecho extensible a la entrega GameCube. La música compuesta por Danny Elfman para el filme animará tus horas de juego.	Una vez más, el diseño del pad de PS2 hace de esta versión la más jugable de las tres. La de Xbox, como es costumbre, presenta problemas con el botón blanco. En todos los casos, la jugabilidad es intachable.	Incluso tras llegar al final de los 17 capítulos, todavía te quedaría por resolver cerca del 40% del juego, entre minijuegos, misiones secundarias, pruebas cronometradas... Es como GTA, pero con Spiderman.	





MEJOR VERSION



Empate técnico entre PS2 y Xbox. La primera más jugable, la segunda, más cuidada a nivel gráfico.



Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:








Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.






Violencia | Sexo o Desnudez | Miedo



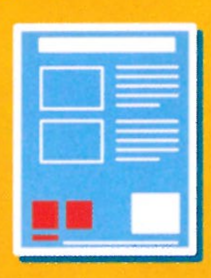



Drogas | Lenguaje Soez | Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

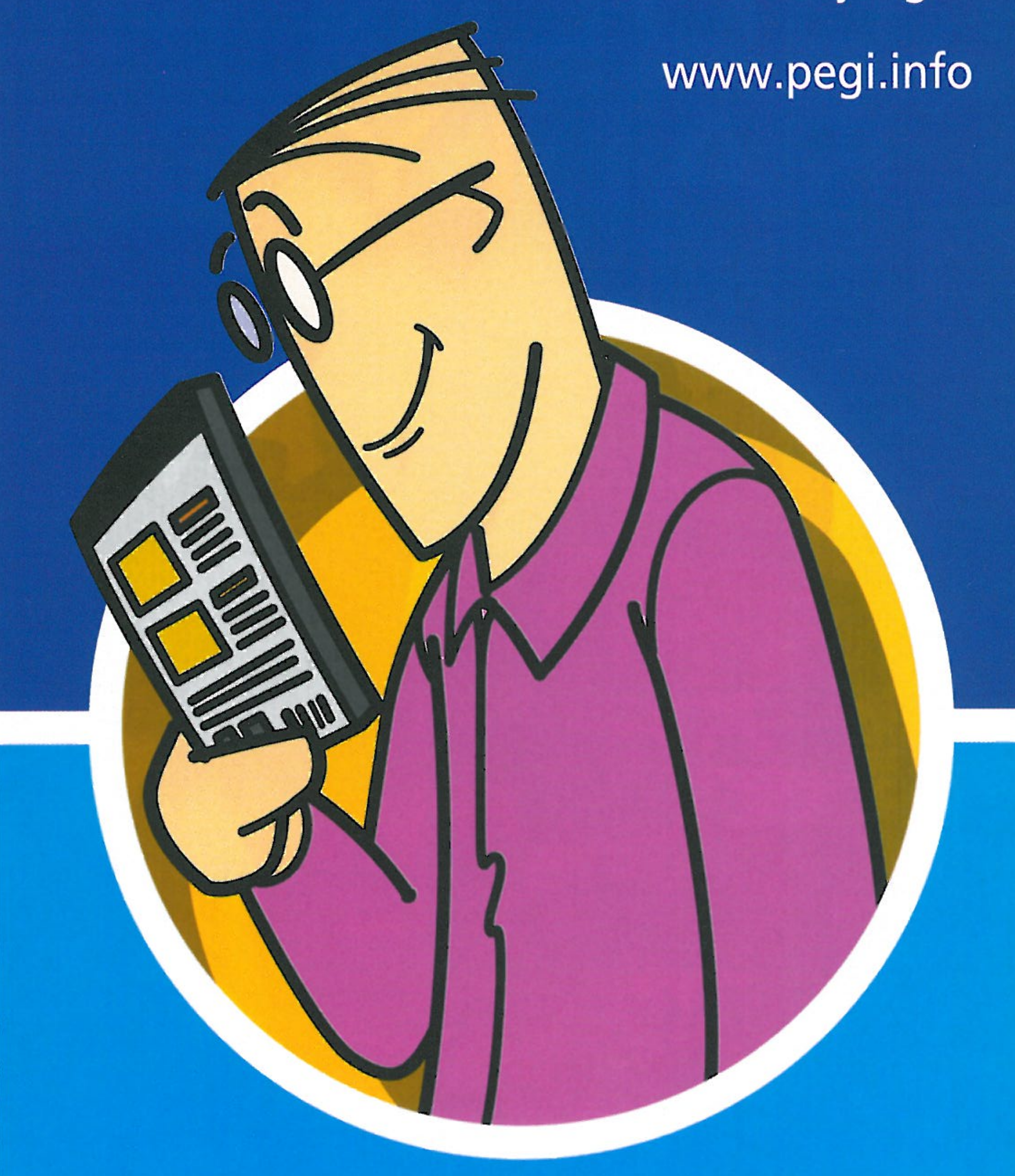
En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.

Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza







aDeSe

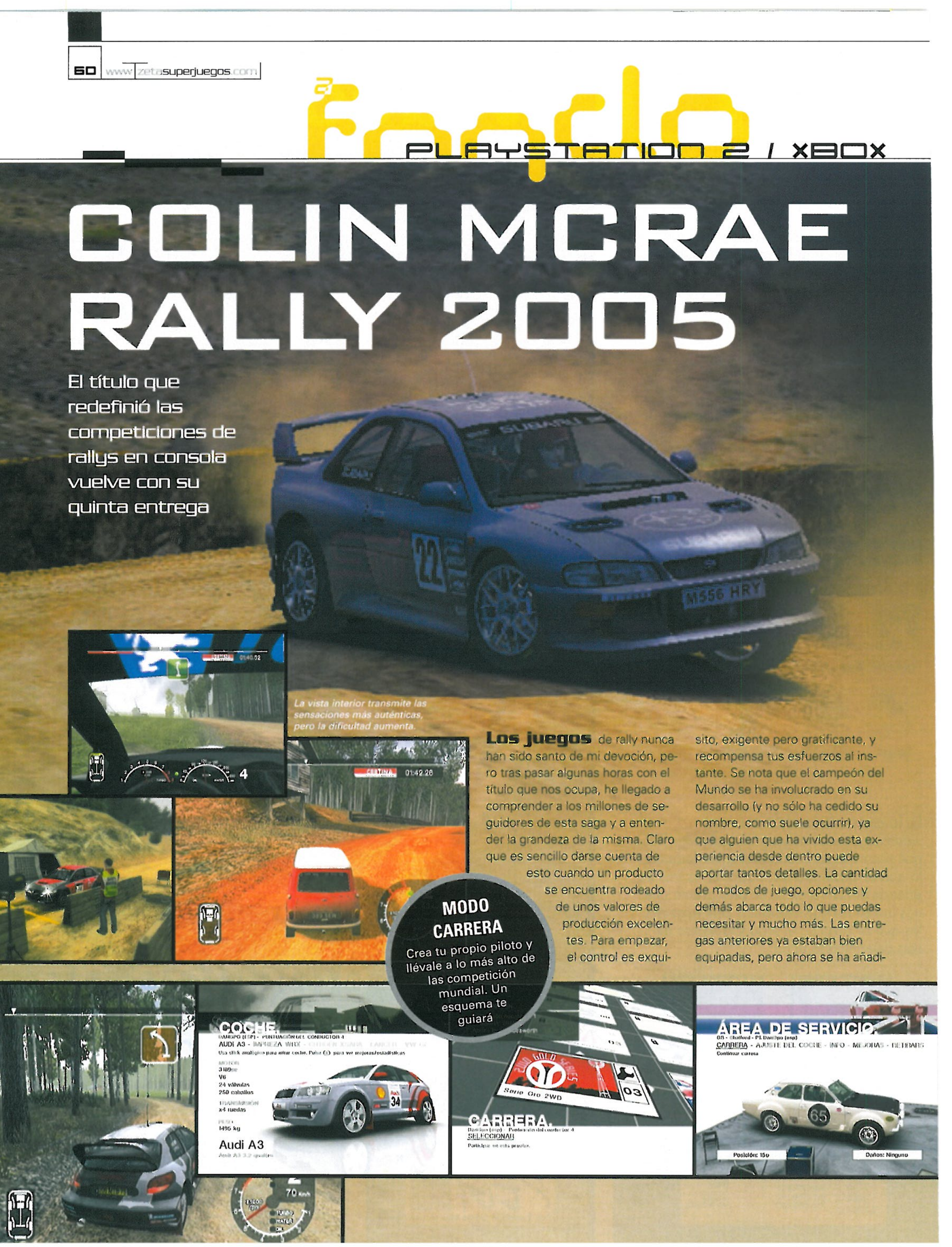
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

PLAYSTATION 2 / XBOX

COLIN MCRAE RALLY 2005

El título que redefinió las competiciones de rallys en consola vuelve con su quinta entrega



La vista interior transmite las sensaciones más auténticas, pero la dificultad aumenta.

Los juegos de rally nunca han sido santo de mi devoción, pero tras pasar algunas horas con el título que nos ocupa, he llegado a comprender a los millones de seguidores de esta saga y a entender la grandeza de la misma. Claro que es sencillo darse cuenta de esto cuando un producto se encuentra rodeado de unos valores de producción excelentes. Para empezar, el control es exquisito, exigente pero gratificante, y recompensa tus esfuerzos al instante. Se nota que el campeón del Mundo se ha involucrado en su desarrollo (y no sólo ha cedido su nombre, como suele ocurrir), ya que alguien que ha vivido esta experiencia desde dentro puede aportar tantos detalles. La cantidad de modos de juego, opciones y demás abarca todo lo que puedas necesitar y mucho más. Las entregas anteriores ya estaban bien equipadas, pero ahora se ha añadi-

MODO CARRERA

Crea tu propio piloto y llévale a lo más alto de las competición mundial. Un esquema te guiará







PRUEBAS
Para mejorar las características del coche tendremos que superar unos eventos de lo más originales relacionados con la mecánica

El efecto de la lluvia es lo mejor que hemos visto.





do el divertidísimo y altamente adictivo modo Carrera. A diferencia del Campeonato (donde encarnamos a Colin en su lucha por el título), en éste empezaremos como un piloto novato desde abajo, participando en todo tipo de competiciones para ganar puntos que nos den acceso a otras (diseminadas a modo de árbol para que tengamos más de una posibilidad de juego en todo momento). Podremos ir mejorando los vehículos a base de superar unas originales pruebas de habilidad e ir desbloqueando otros nuevos, algunos de ellos son auténticas rarezas nunca vistas en títulos de este tipo. Ganar segundos al crono, algo que podremos comprobar gracias a la aparición del «coche fantasma», se convertirá en una obsesión. El resto de modalidades de juego incluye también la posibilidad de participar en carreras On-line en ambas consolas para un máximo de ocho jugadores. En cuanto al apartado técnico, destaca sobremanera el modelado y comportamiento de los vehículos, sumamente realista en ambos apartados. Las condiciones meteorológicas, los daños en la carrocería y los efectos de luz que aparecen según la hora del día en la que se disputan las carreras son también dignos de mención.
No será el juego definitivo dentro de esta disciplina, pero se me antoja muy complicado idear maneras de superarlo. DANI3PO

//La mejor opción para los fans//

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters Jugadores > 1-8
Rallys > 9 Tramos > 54 Vehículos > 34 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,4	9,2	9,5	9,6	9,4
PS2	9,3	9,2	9,5	9,6	9,4








GRÁFICOS: Aunque parecía muy complicado, se ha mejorado lo visto en la edición anterior. Los vehículos son los más realistas vistos nunca en un juego de este tipo, y la variedad y recreación de los circuitos lo mismo.

MÚSICA / FX: Como es lógico, la banda sonora se ciñe a los menús y demás. Las carreras se ven ambientadas por la voz del copiloto en perfecto castellano y los efectos de sonido, tan realistas como contundentes.

JUGABILIDAD: El control puede parecer complicado al principio para los que estén acostumbrados a no soltar el acelerador en ningún momento. Cuando te acostumbres se convertirá en una delicia tomar cada curva.

DURACIÓN: La cantidad de rallys, tramos, pruebas, modo de juego y opciones es realmente apabullante. Y si te aburres de jugar solo, podrás competir con tus amigos en la misma consola o a través de la red.

MEJOR VERSIÓN



Aunque los gráficos de la versión **Xbox** son algo superiores, en ambas consolas es la mejor opción.



JUICED

Acclaim presenta su apuesta más arriesgada en el género de la conducción y el Tuning, algo que se ha puesto muy de moda recientemente

CULTURA TUNING

Raperos, pegatinas horteras, equipos de audio monstruosos y demás parafernalia está recogida en Juiced

Juice Games, compañía fundada tras la desaparición de la desarrolladora británica **Rage**, está formada por un grupo de personas con contrastada experiencia en los títulos de velocidad. Y tras la pérdida de la exitosa franquicia *Burnout*, **Acclaim** necesitaba algo con que suplirla. ***Juiced*** pretende convertirse en el «Gran Turismo» del *Tuning*, ofreciendo una completa simulación de todo este universo. Para ello han rodeado a las carreras, eje central del juego, de todo un conjunto de posibilidades nunca vistas en un título de este tipo. Para empezar, está la posibilidad de jugar en equipo. Hasta cuatro integrantes podrán competir contra otro grupo, entrando en juego variables como la presión sobre los rivales. El usuario podrá dar órdenes a sus compañeros, con lo que la interacción es mucho mayor. También, dentro del modo Carrera, podremos conversar con los rivales por



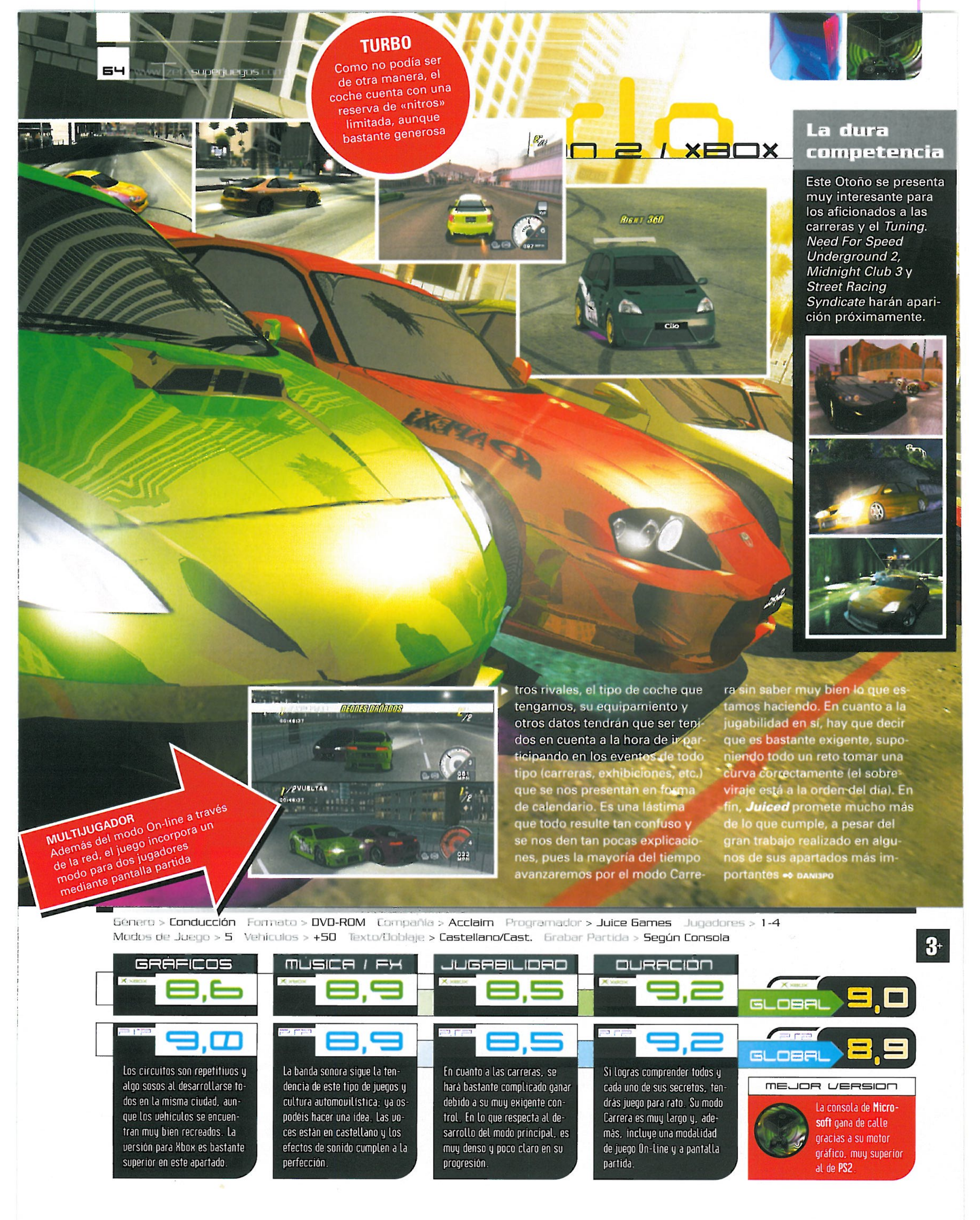
La representación de todos y cada uno de los vehículos es excelente, sin duda lo mejor del juego.

El modo Carrera

Dentro de la modalidad estrella de ***Juiced*** tendremos que ganarnos el respeto de los distintos equipos de corredores. Para poder participar y apostar en cada uno de los eventos que se nos presentan deberemos cumplir muchos requisitos previos, como el equipamiento de nuestro vehículo o la categoría a la que pertenece.

medio del teléfono móvil para retarles, pudiendo apostar dinero e incluso nuestro vehículo. Antes de éste deberemos haber elegido uno (al comienzo sólo vehículos pequeños como el Opel Corsa o el Volkswagen Golf) y personalizarlo a nuestro gusto. Aquí ***Juiced*** destaca sobremanera, gracias a la gran cantidad de componentes de fabricantes reales, desde alerones a vinilos pasando por equipos de sonido. El respeto de nues-

//Juiced pretende ser el Gran Turismo de la carreras Tuning//



La dura competencia

Este Otoño se presenta muy interesante para los aficionados a las carreras y el *Tuning*. *Need For Speed Underground 2*, *Midnight Club 3* y *Street Racing Syndicate* harán aparición próximamente.

tros rivales, el tipo de coche que tengamos, su equipamiento y otros datos tendrán que ser tenidos en cuenta a la hora de ir participando en los eventos de todo tipo (carreras, exhibiciones, etc.) que se nos presentan en forma de calendario. Es una lástima que todo resulte tan confuso y se nos den tan pocas explicaciones, pues la mayoría del tiempo avanzaremos por el modo Carrera sin saber muy bien lo que estamos haciendo. En cuanto a la jugabilidad en sí, hay que decir que es bastante exigente, suponiendo todo un reto tomar una curva correctamente (el sobreviraje está a la orden del día). En fin, ***Juiced*** promete mucho más de lo que cumple, a pesar del gran trabajo realizado en algunos de sus apartados más importantes » DANI3PO

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Juice Games Jugadores > 1-4
Modos de Juego > 5 Vehículos > +50 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,6	8,9	8,5	9,2	9,0
PS2	9,0	8,9	8,5	9,2	8,9

Gráficos: Los circuitos son repetitivos y algo sosos al desarrollarse todos en la misma ciudad, aunque los vehículos se encuentran muy bien recreados. La versión para Xbox es bastante superior en este apartado.

Música / FX: La banda sonora sigue la tendencia de este tipo de juegos y cultura automovilística; ya os podéis hacer una idea. Las voces están en castellano y los efectos de sonido cumplen a la perfección.

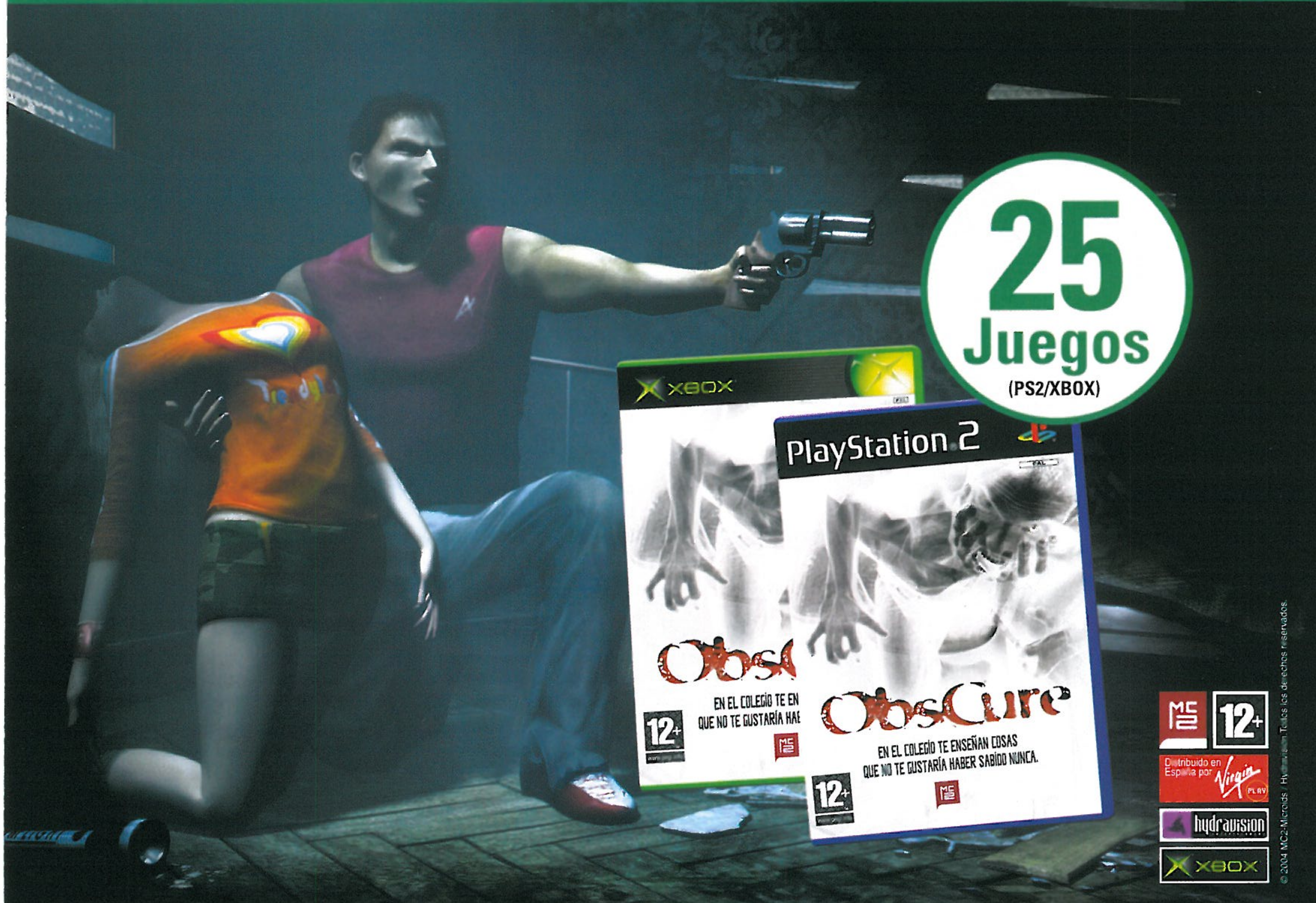
Jugabilidad: En cuanto a las carreras, se hará bastante complicado ganar debido a su muy exigente control. En lo que respecta al desarrollo del modo principal, es muy denso y poco claro en su progresión.

Duración: Si logras comprender todos y cada uno de sus secretos, tendrás juego para rato. Su modo Carrera es muy largo y, además, incluye una modalidad de juego On-line y a pantalla partida.

MEJOR VERSIÓN

La consola de **Microsoft** gana de calle gracias a su motor gráfico, muy superior al de **PS2**.

SÚPER CONCURSO OBSCURE



Virgin Play y **SuperJuegos** te invitan a adentrarte en el juego de terror más sorprendente de la temporada, Obscure. Para optar a uno de los 25 juegos (a elegir entre las versiones de Xbox y PlayStation 2), tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 23 de septiembre.

¿Cuántos protagonistas tiene el juego?

A) 4 **B)** 5 **C)** 4x4

CONCURSO «OBSCURE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **obscuresj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **obscuresj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 23 de septiembre.

SUDEKI



Llegó la hora de la verdad para el esperadísimo y mil veces retrasado juego de rol de Microsoft, programado por Climax

Sin duda, nos encontramos ante un caso de esos en los que el tiempo juega en contra de un título. Si ***Sudeki*** hubiera aparecido cuando se había planeado en un principio, habría causado sensación (entre otras cosas por la escasez de juegos similares en la consola de **Microsoft**). Pero ahora, con la sombra del genial *Fable* planeando sobre nuestras cabezas, ya no impresiona tanto. Los esfuerzos de los estudios británicos de **Climax** por dotar a **Xbox** de un juego de rol a la altura de un *Final Fantasy* son muy meritorios, y hay que reconocerlo. ***Sudeki*** es una mezcla de grandes aciertos y algunos errores debidos en gran medida a la inexperiencia que los desarrolladores occidentales tienen en este género. Los japoneses llevan décadas perfeccionando una fórmula que han tratado de imitar. ***Sudeki*** es un RPG de acción en la línea de *Zelda*, pero que otorga el protagonismo a cuatro personajes simultáneamente. La historia nos sitúa en el clásico conflicto entre el bien y el mal (representados por el mundo de la luz y el de las tinieblas respectivamente) en un universo de fantasía medieval. Realmente todo suena ya a muy visto pero los toques de humor irónico (este apartado sí que es muy diferente de los juegos japoneses) le confiere mucha personalidad. Los personajes no tienen demasiada profundidad, pero esto es algo que se perdona en cuanto empezamos a jugar y contemplamos las maravillas que nos ofrece el juego. Comenzaremos en el castillo de Illumina, capital del reino de la luz, y desde allí visitaremos todo tipo de escenarios, des-

Espíritus

En determinados momentos del juego seremos recompensados por unos seres divinos. El premio en cuestión será un espectacular ataque (una especie de invocación) que acabará con todos los enemigos en pantalla.

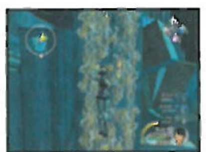
Las habilidades especiales de los personajes deberán ser utilizadas durante las batallas. Entonces la acción se detendrá y podremos elegir los objetivos.



SHOOTER
Dos de los personajes (Ailish y Elco) cuentan con armas de fuego. En las batallas se controlan desde una vista en 1ª persona



MENÚ
Desde el mismo podremos mejorar a los personajes o consultar el mapa y las misiones.



SALVAR
Estos extraños libros suspendidos en el aire nos servirán para guardar nuestros progresos en la aventura.

TREPAR
Cada personaje cuenta con habilidades específicas. Buki puede trepar paredes.

de templos a bosques o pueblos. Según vayamos avanzando se unirán a la causa tres personajes más, que podremos controlar en todo momento pulsando un botón. Los programadores se han decantado por la acción a la hora de recrear las batallas, aunque los enemigos aparecerán de repente como si en un *Final Fantasy* se tratara. Dos de los personajes pelearán cuerpo a cuerpo utilizando todo tipo de *combos*. Son sin duda con los que acabarás jugando, ya que la mecánica y el genial motor de reconocimiento de impactos hace que sea sumamente ameno acabar con los enemigos. Los otros dos protagonistas cuentan con armas de fuego y, sorprendentemente, se controlan como si de un *shooter* en primera persona se tratara durante las batallas. La inteligencia artificial de los personajes a los que no controlemos es muy elevada, y en más de una ocasión comprobaremos que saben pelear y cuidarse mucho mejor que nosotros mismos. El resto del juego se reparte entre la interacción con los personajes secundarios, la mejora de nuestros héroes (mediante un sistema muy acertado) y la resolución de ingeniosos *puzzles*. Estos se basan, en su mayoría, en las habilidades específicas de los personajes que tendremos que combinar correctamente para lograr avanzar. Puede que no sea del todo perfecto, pero **Climax** ha demostrado que con tesón y buenas ideas se puede lograr algo que parecía imposible. **DANI3PO**

//El juego se basa en las batallas en tiempo real y en la exploración//





16+

GRÁFICOS 9,2
Los escenarios rebosan belleza, sobre todo en las pantallas estáticas, así como el diseño de los personajes. Caminar por el mundo de Sudeki es adentrarse en un universo de lo mas atractivo.

MÚSICA / FX 9,0
Clásicas melodias medievales ambientan nuestro deambular por el mundo de Sudeki. Las voces sólo están dobladas al castellano en las secuencias de vídeo, aunque su actuación es bastante buena.

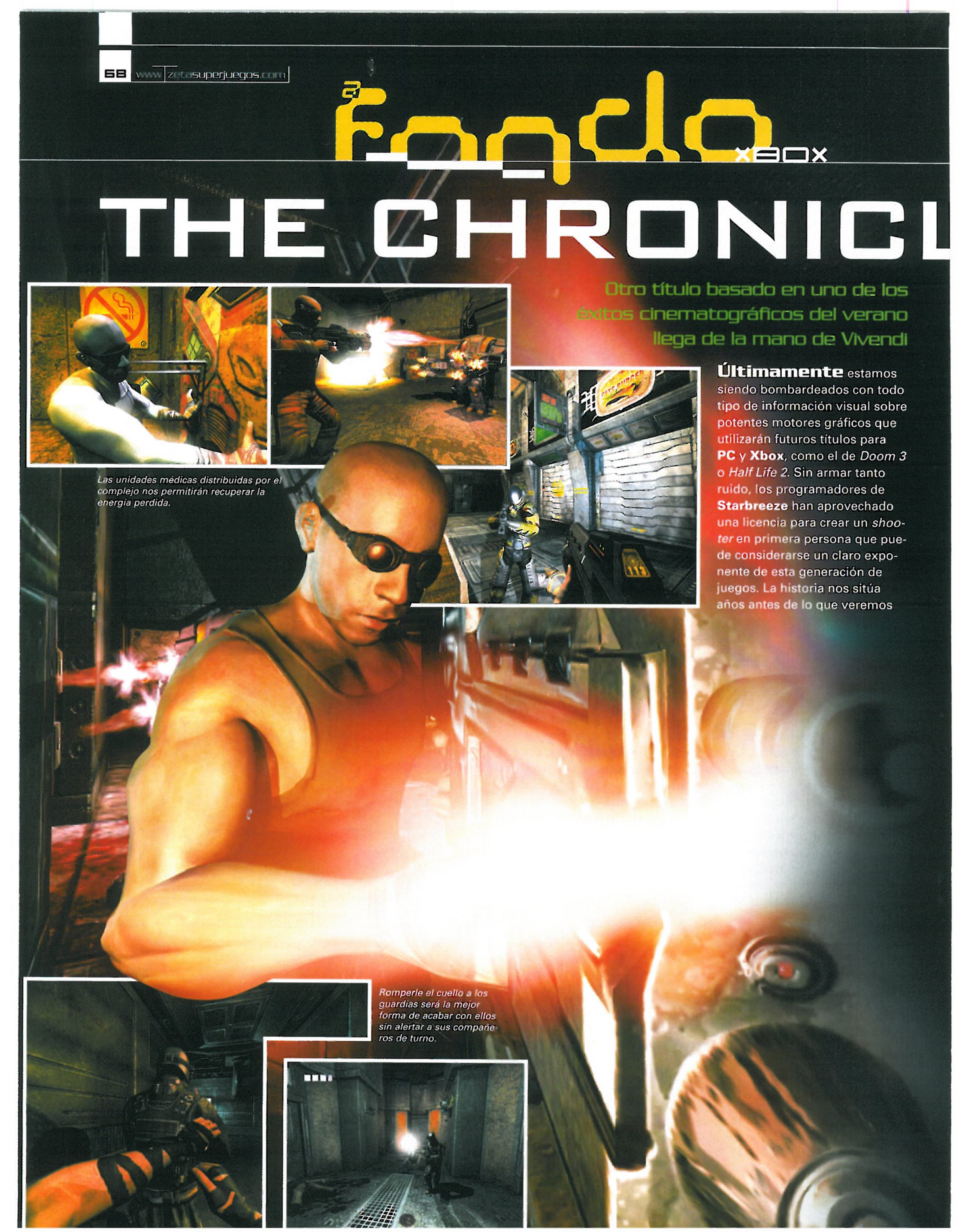
JUGABILIDAD 9,3
Las batallas son de lo más divertido, y el método para hacer evolucionar a los personajes original. El desarrollo es demasiado típico, aunque se muestra muy efectivo y no aburre en ningún momento.

DURACIÓN 8,9
Para tratarse de un juego de rol no es demasiado largo. Hay algunas búsquedas alternativas, pero no son suficientes para alargar la vida del título. La exploración a fondo nos reportará grandes sorpresas.



a fondo XBOX

THE CHRONICL

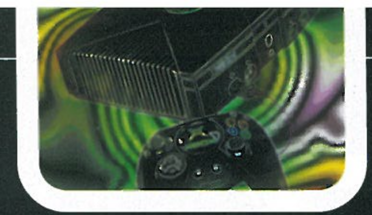


Las unidades médicas distribuidas por el complejo nos permitirán recuperar la energía perdida.

Romperle el cuello a los guardias será la mejor forma de acabar con ellos sin alertar a sus compañeros de turno.

Otro título basado en uno de los éxitos cinematográficos del verano llega de la mano de Vivendi

Últimamente estamos siendo bombardeados con todo tipo de información visual sobre potentes motores gráficos que utilizarán futuros títulos para **PC** y **Xbox**, como el de *Doom 3* o *Half Life 2*. Sin armar tanto ruido, los programadores de **Starbreeze** han aprovechado una licencia para crear un *shooter* en primera persona que puede considerarse un claro exponente de esta generación de juegos. La historia nos sitúa años antes de lo que veremos



ES OF RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

en la película del mismo nombre. El personaje central, ***Riddick*** (que apareció por primera vez en *Pitch Black*) es llevado a una prisión de máxima seguridad en un recóndito planeta. Su misión será escapar, y para ello hará uso de armas de fuego y de sus propios puños. El concepto de combate cuerpo a cuerpo está muy logrado, superando al reciente *Breakdown*. El desarrollo mezcla secuencias de acción con otras en las que tendremos que pasar inadvertidos ante los guardias, utilizando espectaculares ataques por sorpresa y la visión en la oscuridad que le será concedida en un momento del juego. En cuanto al diseño de los niveles, es inteligente y nunca dejará de sorprendernos, incorporando todo tipo de desafíos, búsquedas alternativas e interacción con los personajes secundarios. Técnicamente sobresale por la creación de los oscuros ambientes de la cárcel gracias a la iluminación, mientras que el modelado de los personajes, en especial del protagonista, es excelente. Toda una sorpresa para los *fans* de esta «gran consola» DANI3PO

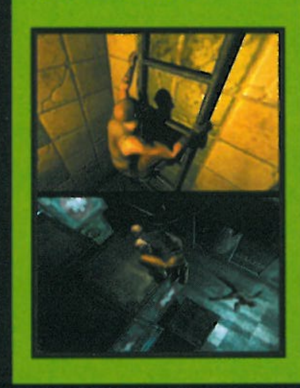
//Un shooter en primera persona de genial factura//



Los combates cuerpo a cuerpo son realistas y muy divertidos. Podremos efectuar combos y hasta contraataques con armas enemigas.

El héroe

En algunos momentos del juego la vista pasará a tercera persona. Entonces podremos apreciar el impresionante parecido físico del Riddick virtual con el real, encarnado por Vin Diesel.





SANGRE

El juego no se corta a la hora de mostrar escenas cruentas. Los cuerpos sufrirán todas las consecuencias de los impactos de las armas





Con su visión nocturna Riddick podrá sorprender a los enemigos.

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Starbreeze Jugadores > 1
Niveles > 54 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro



GRÁFICOS 9,5

Las nuevas tecnologías empleadas por los programadores, como el «Normal Mapping», hacen de este título el primero en superar a Halo en este apartado. Lástima que los entornos sean tan pequeños.

MÚSICA / FX 9,2

La música apenas hace acto de presencia, pero los efectos de sonido son contundentes. Las voces están en inglés, pero corren a cargo de actores de renombre como el propio Vin Diesel o Cole Hauser.

JUGABILIDAD 9,4

La mezcla de shooter con aventura da como resultado un desarrollo intenso, que en todo momento es llevado por un argumento sencillo pero efectivo. Las partes de «stealth» están muy bien conseguidas.

DURACIÓN 8,9

Si acaso se le puede criticar algo a esta aventura de Riddick es que su duración no es demasiado prolongada. Los extras consisten en galerías de arte que se abrirán al encontrar cajetillas de cigarros.

XBOX



a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

SECOND S

La primera aventura creada por Free Radical mezcla sigilo, elementos de shoot'em-up y unos originales poderes mentales

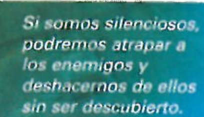
Los creadores de *TimeSplitters* se lanzan a la aventura, literalmente hablando, con ***Second Sight***, mezcla de diversos géneros y una auténtica prueba de fuego para los amantes de los retos complicados. **Free Radical** pondrá a prueba nuestra habilidad con un título que presenta grandes dosis de aventura y exploración, sigilo (incluyendo la posibilidad de atacar a los enemigos con presas, puños y patadas), *shoot'em-up* y la incorporación al género de una novedad significativa (aunque **Midway** también explora dicho aspecto en

//El uso de los poderes mentales será esencial//

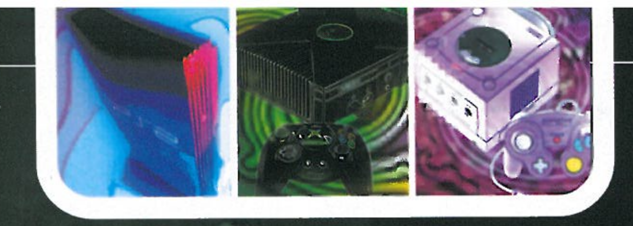




TUTORIAL
El primer *flashback* de John Vattic nos llevará a completar el Tutorial para el manejo de las armas y de las típicas acciones del personaje



Si somos silenciosos, podremos atrapar a los enemigos y deshacernos de ellos sin ser descubierto.



FLASHBACK Tendremos que revivir el pasado de John Vattic para asegurarle un futuro más esperanzador

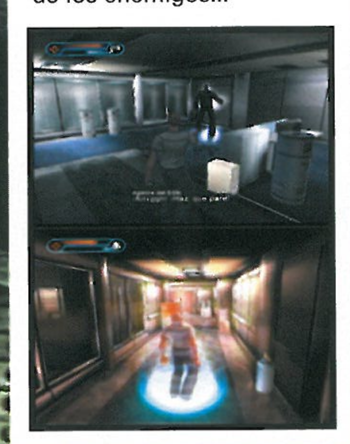
SIGHT

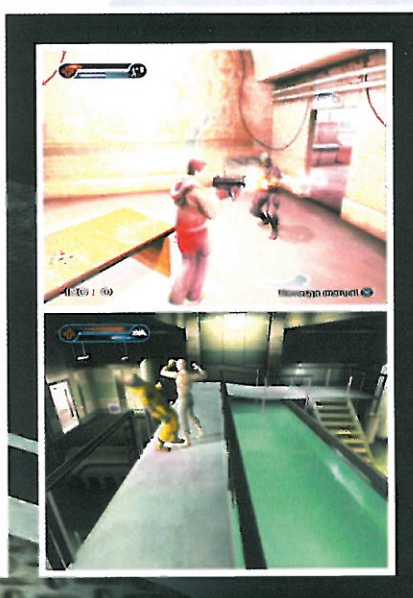
Psi-Ops): los poderes mentales. Dichos poderes, que iremos adquiriendo a lo largo de la aventura, nos permitirán accionar interruptores a distancia, levantar a los enemigos con la mente (y partirles el cuello sin tocarles), curar nuestras heridas, hacernos invisibles a ojos de nuestros enemigos y hasta separar cuerpo y mente para explorar ciertas zonas normalmente inaccesibles. Técnicamente, el *engine* de ***Second Sight*** resulta muy similar al de *TimeSplitters 2*, aunque sus texturas tienen una mayor calidad (especialmente en la versión **Xbox**) y el motor físico recuerda al de *Havok 2.0* (aunque a los objetos les falta algo de peso). ➡ DOC



Poder mental

A lo largo de la aventura iremos aprendiendo todo tipo de poderes: podremos lanzar objetos y enemigos, sanar nuestras heridas, hacernos invisibles a ojos de los enemigos...





Género > Aventura Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Free Radical Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 2 Escenarios > 17 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

16+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,1	9,1	9,0	8,4	9,0
Xbox	9,2	9,1	9,0	8,4	9,1
PS2	9,0	9,1	9,0	8,4	9,0
	El engine gráfico del juego es una versión evolucionada del de TimeSplitters 2, con un motor físico más potente, pero no tanto como el Havok 2.0. La versión Xbox es muy superior en este apartado.	Por desgracia, las voces del juego se han mantenido en inglés, pero lo mejor del apartado sonoro de Second Sight es su banda sonora orquestada y dinámica, que le da un aire muy cinematográfico.	Free Radical ha creado una aventura que presenta elementos de shot'em-up, de sigilo y un sistema genial para desencadenar los más sorprendentes (aunque complicados al principio) poderes mentales.	Cada uno de los 17 extensos niveles del juego pondrán a prueba tu habilidad con los puños, las armas, el sigilo y los poderes psíquicos. Podríamos decir que Second Sight es más intenso que extenso.	







MEJOR VERSIÓN



La superioridad del hardware de Xbox queda demostrada con su versión de Second Sight.

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

CATWOMAN

Si Halle Berry consigue seducirte en la gran pantalla, espera a ver a la heroína poligonal en movimiento. Es bella, insinuante y muy cautivadora



Comenzarás la aventura en la Joyería, donde aprenderás a modo de Tutorial los movimientos básicos de Catwoman, como dar patadas y escalar.



//Compórtate como una auténtica gatita por las calles de Gotham//

BUSCA TU PREMIO
En cada escenario se ocultan estos objetos especiales que te servirán para desbloquear la galería de arte

Bella y seductora, dos cualidades que además de definir al personaje dicen mucho del videojuego. Y es que la «gatita» es capaz de acaparar la atención del jugador para que gráficos y jugabilidad pasen a un segundo plano. Intencionadamente o no, los programadores han conseguido con el excelente modelado y animación de la heroína que los poco decorados escenarios queden eclipsados ante su presencia. Cuando ésta queda quieta comienza a contonear su cintura y, cuando está en movimiento, su andar serpenteante te obnubilará. Así, en los combates cuerpo a cuerpo podrás utilizar el látigo para desarmar o dañar al



SU ARMA
Con el látigo podrá fustigar al enemigo, quitarle el arma e incluso agarrarse de las cornisas para balancearse hasta otro lugar











CAPOEIRA
Es su estilo de lucha, infalible para derrotar al enemigo cuerpo a cuerpo

//Sólo su presencia es capaz de debilitar al enemigo//

enemigo, pero lo más sorprendente es verla luchar. Respecto a la mecánica de juego, lo cierto es que es algo desconcertante. La habitual utilización de los botones de acción quedan relegados al uso de los *sticks* y gatillos (L1 Y R2 en el caso de **PS2**), algo que resulta extraño pero que con la práctica serás capaz de hacer auténticas virguerías (saltos acrobáticos, escalar por las paredes...). Aunque su jugabilidad recuerda algo a la *Prince Of Persia*, ***Catwoman*** posee una cláusula políticamente correcta. No hay sangre, Catwoman apenas va armada (sólo utiliza su látigo y sus conocimientos de capoeira) y los enemigos nunca mueren, simplemente permanecen quietos y atemorizados después de ser atacados por la felina. En fin, grandes virtudes y defectos camuflados para un título que entretiene. ANNA

Más que un lindo gatito...

Entre muchas otras cualidades, Catwoman puede ver en la oscuridad y descubrir la ubicación de sus enemigos olfateando sus huellas. Estas habilidades especiales las podrá ir adquiriendo según progreses en el juego y vayas cumpliendo objetivos.



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA UK Jugadores > 1
Escenarios > 6 Niveles > 20 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

GRÁFICOS



Escasas diferencias entre las 3 versiones. El personaje guarda un increíble parecido con Halle Berry y su animación es perfecta. En GC la iluminación es tan artificial que pierde el halo de misterio que rodea a Catwoman.

MÚSICA / FX

GameCube 8,2
Xbox 8,2
PS2 8,2

Lo más destacado de este apartado es el doblaje al castellano de la heroína, una voz exageradamente sensual. Tanto efectos de sonido, como la banda sonora es correcta y concisa.

JUGABILIDAD







En Xbox y GC el control es algo más intuitivo que en PS2 debido al reiterado uso de los gatillos. Quitando la poco acertada distribución de los botones de acción, la mecánica es muy variada por el uso de los sentidos felinos.

DURACIÓN







6 escenarios, con una media de 4 niveles cada uno no dan para muchas horas de juego. Pero, como siempre, si deseas desbloquear todos los extras la cosa cambia bastante.







MEJOR VERSIÓN



Pocas diferencias entre las 3, pero la de **Xbox** posee mayor grado de detalle gráfico y jugabilidad.



COMBAT ELITE WWII PARATROPERS

El espíritu de las coin-op de los 80 regresa de la mano de Acclaim y su último shooter, la IIGM desde una nueva perspectiva



Ikari Warriors, *Mercs* o *Commando* son algunos de los nombres que nos vienen a la mente al ver en acción esta creación de los norteamericanos **Battleborne**, bajo sello **Acclaim**. A lo largo de más de 40 misiones, ***Combat Elite WWII Paratroopers*** nos invita a participar de las batallas más conocidas del escenario europeo durante la Segunda Guerra Mundial. Pero al contrario de lo que es habitual en los *shooters* actuales, la vista en primera persona ha dado paso a una cámara aérea, una vista cenital que aporta al juego un *look* retro, en el que los grafistas de **Battleborne** se han lucido con ciudades repletas de detalle y una magnífica animación de los personajes, a pesar de su pequeño tamaño. ***Combat Elite*** ha sido construido a partir del motor gráfico de *Baldur's Gate Dark Alliance,* y no es lo único que comparte con el *Action RPG* de **Interplay**: a lo largo del juego deberás utilizar tus puntos de experiencia en el combate para mejorar las habilidades de tu soldado. Sin otra pretensión que divertir, ***Combat Elite*** es una opción ideal para las calurosas tardes veraniegas. **NEMESIS**



Como en los RPG, utilizarás tus puntos de experiencia para mejorar a tu personaje.

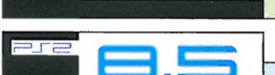
CALLE POR CALLE
Bosques, ruinas y ciudades serán escenario de los combates entre los aliados y los nazis

Género > Shooter'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Battleborne Ent. Jugadores > 1-2 Misiones > +40 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,0	8,5	8,8	8,2	8,6
PS2	8,0	8,5	8,7	8,2	8,5



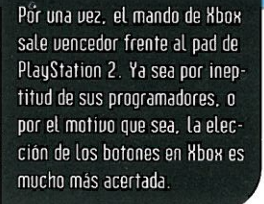








GRÁFICOS: Las versiones PS2 y Xbox son dos gotas de agua. Hasta el punto de que la entrega Xbox incluye bordes PAL, pequeños aunque inéditos en la máquina de Microsoft. Lo mejor, el detalle de los escenarios.

MÚSICA / FX: Voces en inglés con subtítulos en castellano. En contra de lo que suele suceder con los shooters, la excelente música del juego no llega a ser eclipsada del todo por la ensalada de tiros y explosiones.



JUGABILIDAD: Por una vez, el mando de Xbox sale vencedor frente al pad de PlayStation 2. Ya sea por ineptitud de sus programadores, o por el motivo que sea, la elección de los botones en Xbox es mucho más acertada.

DURACIÓN: El nivel de dificultad de Combat Elite WWII Paratroopers es bastante elevado para lo que es habitual en esta clase de shoot'em-up, te garantizo que sudarás para avanzar a lo largo de sus más de 40 misiones.

MEJOR VERSIÓN

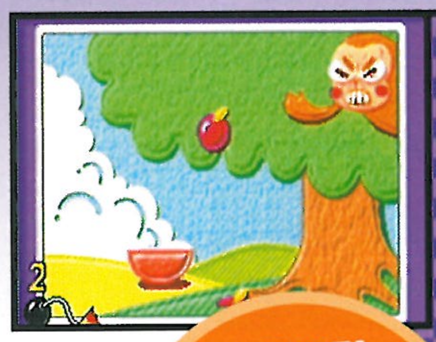


La mejor disposición de los botones en la versión **Xbox** la hace superior, aunque por poco, a la de **PS2**.



WARIO WARE

Los adictivos micro-juegos del orondo archienemigo de los hermanos Mario irrumpen con fuerza en GameCube



LA PATATA CALIENTE

El jugador que falle, juega; mientras, el otro jugador infla el globo que hay sobre el televisor hasta hacerlo explotar

Tras su triunfal paso por **GBA**, el título más variado, divertido e hilarante del catálogo de la portátil de **Nintendo** llega a **GameCube**. Para el que no conozca el juego original, mejor que no juzgue por las pantallas, ya que su principal virtud está en que la conversión está hecha con la intención de conservar la esencia del *Wario Ware* original, hasta tal punto que su apartado gráfico es prácticamente idéntico al de **Game Boy Advance**. Este detalle es lo único reprochable, ya que la versión para **GC** incluye una buena cantidad de nuevos micro-juegos, posibilidades de conectar tu **GBA** a **GC** y 15 modos *multiplayer* para un máximo de cuatro jugadores, entre los que destacan una especie de «patata caliente» y uno en el que un jugador intenta completar el mayor número de micro-juegos mientras los demás estorban en pantalla. ➾ DOC



El juego incluye un catálogo con todos los juegos.

Género > Minijuegos/Party Game Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo
Jugadores > 1-4 Micro-Juegos > 100 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > M.C. (4 Bloques)

3+

GRÁFICOS 6,7

La mayoría de los juegos son idénticos a los de Game Boy Advance, aunque la gracia de Wario Ware no está en su apartado técnico, sino en la delirante forma de representar los diferentes micro-juegos.

MÚSICA / FX 7,9

La banda sonora es tan breve como la duración de cada juego. Los pequeños jingles que adornan cada micro-juego no son un delirio de calidad musical, pero son pegadizos y, sobre todo, cómicos.

JUGABILIDAD 9,5

Te resultará imposible encontrar un título para GameCube más divertido, variado y adictivo que Wario Ware. La simplicidad de sus juegos es inversamente proporcional a la diversión que ocasionan.

DURACIÓN 9,3

Conseguir completar los 100 micro-juegos y, más tarde, superar nuestro récord es todo un reto que nos llevará días conseguir. Los modos multijugador le dan una vida casi infinita al título de Nintendo.



GLOBAL 9,0

SPIDER-MAN 2

La secuela del hombre arácnido más famoso acaba de aparecer en N-Gage

Aunque tenga el 2 detrás, en realidad es el primer juego que aparece de *Spider-Man* para la portátil de **Nokia**. Pero como se trata de una adaptación de la reciente continuación cinematográfica por eso lleva el dos. Argumentalmente transcurre en los mismos parajes de la película: el laboratorio de Doc Ock, Manhattan, etc. Consta de las clásicas fases 2D en donde la jugabilidad es muy buena y entre pantalla y pantalla para avanzar nos colgaremos por los edificios de New York en un entorno 3D algo sencillo. También hay que destacar las soberbias animaciones junto a los trabajados gráficos de **Activision**. ➡ MANJIMARU





La presentación está confeccionada con imágenes digitalizadas extraídas directamente de la película como la foto de arriba.



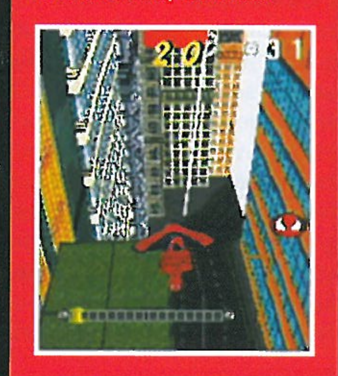
CÁMARA DE FOTOS

Peter Parker como buen reportero tiene que hacer fotos de las hazañas de Spidey en acción



Escenas 3D

Cuando nos pasemos una fase 2D para pasar a la siguiente, tendremos que atravesar los rascacielos neoyorquinos colgándonos de ellos en un vertiginoso entorno 3D. Sin que éste contenga texturas muy buenas.



Género > Acción Formato > MMC Compañía > Activision Programador > Backbone Ent./Digital Eclipse Jugadores > 1 Competiciones > N-Gage Arena Niveles de Dificultad > 15/2D-5/3D Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

12+

GRÁFICOS 8,9

Uno de los mejores apartados del juego, junto a las animaciones y los efectos de las explosiones y luces. Tal vez de lo mejor programado en N-Gage. Sólo las digitalizaciones tienen una resolución más baja.

MÚSICA / FX 7,6

La música acompaña al juego de manera sencilla, con melodías sacadas de la película y otras compuestas en especial para el juego. Los efectos FX junto a las voces digitalizadas también rozan la normalidad.



JUGABILIDAD 8,1

Al tener dos tipos de fases diferentes (2D y 3D) hace la jugabilidad más variada. En las pantallas 2D, la combinación del combate cuerpo a cuerpo junto al lanzamiento de las telarañas, incrementa la acción.

DURACIÓN 7,9

Aunque tiene muchos escenarios y todos ellos muy extensos, se puede finalizar el juego bastante rápido sin completarlo entero. Pero los jugadores más exigentes tardarán horas en acabar la aventura.



8,1 GLOBAL



MARIO GOLF

Tras crear los más divertidos juegos de golf para PSone y PlayStation 2, Camelot mezcla el rol y el deporte en un título imprescindible para 6BA

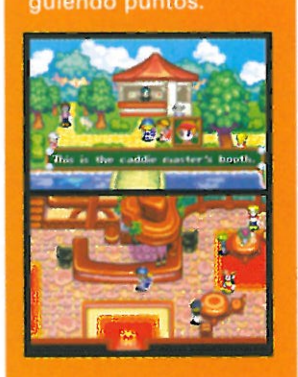


GOLF MUY ORIGINAL

Algunos modos de juego nos obligarán a sortear obstáculos en el campo y a pasar por una zona específica

Golf RPG

Tendrás que ponerte en la piel de un golfista novato y aprender todos los secretos de tan singular deporte de mano de los maestros. Aumenta tus características consiguiendo puntos.





La fórmula ganadora utilizada por **Camelot** con *Everybody's Golf* llega ahora a la portátil de **Nintendo** con dos alicientes importantes: la presencia de los más famosos personajes de **Nintendo** y un divertido modo RPG, que nos llevará a aprender a jugar como los maestros en una academia de golf y a aumentar nuestra habilidad y características dependiendo de nuestro juego. Junto a dicho modo, ***Mario Golf*** ofrece tantas posibilidades que nos llevará meses sacar el cartucho de nuestra consola: personajes a desbloquear (**Nintendo** y RPG), conectividad con **GameCube**, modo «dobles» (para jugar dos contra dos), multijugador con Cable *Link*, Tragaperras (se decide al azar el palo a utilizar), *Slalom* (la bola tendrá que pasar por las barreras establecidas en el campo), etc. **DOC**

Género > Deportivo/RPG Formato > Cartucho [128 MB] Compañía > Nintendo Programador > Camelot Jugadores > 1-4
Modos de Juego > 10 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí

3+

GRÁFICOS 8,9

Camelot ha utilizado esa estética cómica que hizo famoso a Everybody's Golf, pero sin descuidar el comportamiento de la bola sobre el césped y el «lado físico» de su moto gráfico en general.

MÚSICA / FX 8,9

Alegres y relajantes. Las pegadizas bandas sonoras de cada uno de los escenarios del juego quedarán grabadas en tu mente durante días. Las digitalizaciones de voz son geniales: «Nice Shot!».

JUGABILIDAD 9,4

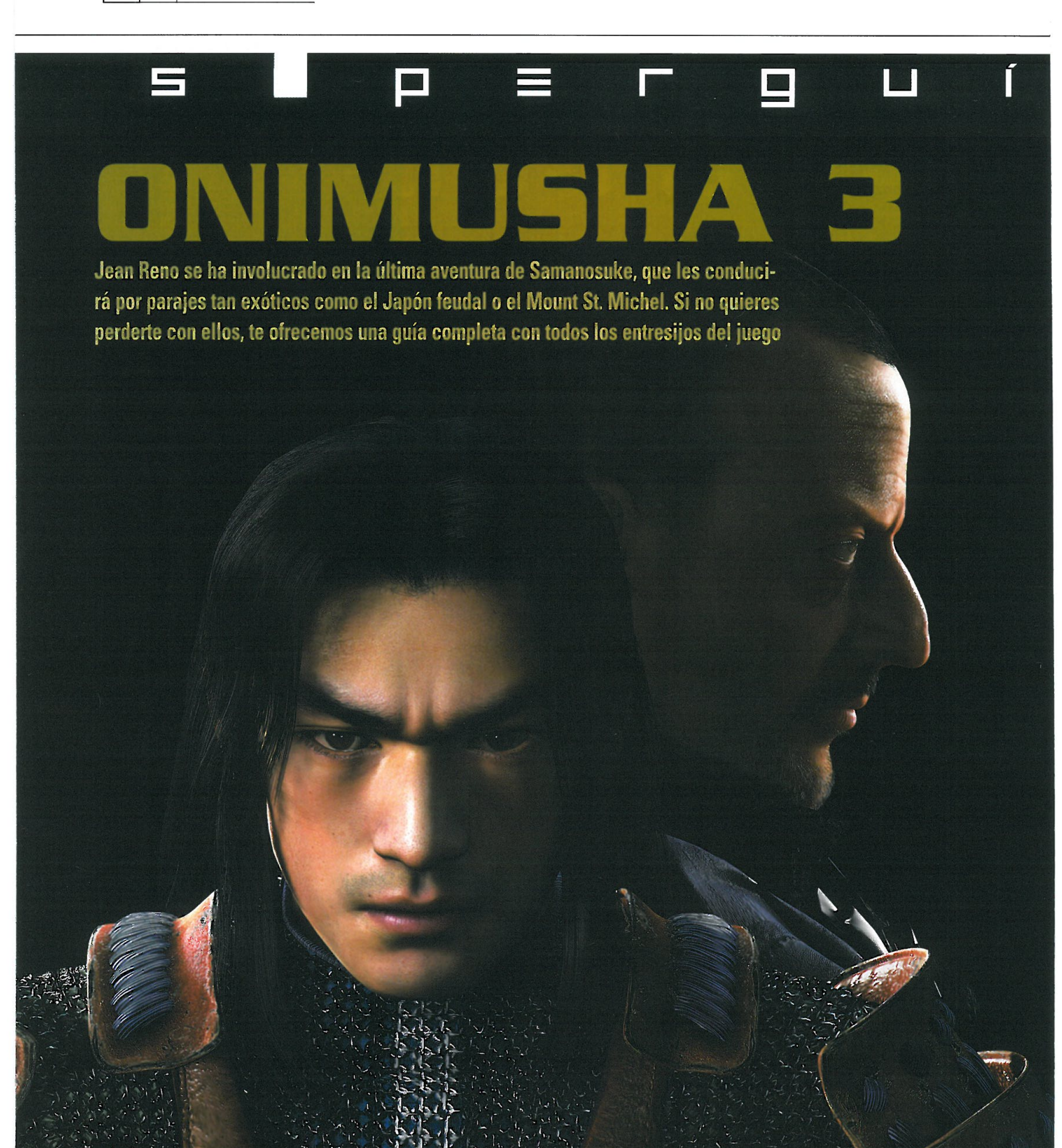
Sólo por el hecho de ser un juego de golf de Camelot, resulta imposible reprocharle nada a su jugabilidad; el extra del modo RPG le da una profundidad nunca vista en un título de sus características.

DURACIÓN 9,2

Mario Golf tiene modos de juego y posibilidades para estar meses sin parar de jugar: el profundo modo RPG, modos Solo y Dobles, Slalom, Tragaperras, Contrarreloj, Multijugador...



9,2 GLOBAL



ONIMUSHA 3

Jean Reno se ha involucrado en la última aventura de Samanosuke, que les conducirá por parajes tan exóticos como el Japón feudal o el Mount St. Michel. Si no quieres perderte con ellos, te ofrecemos una guía completa con todos los entresijos del juego





por Angelfran

TEMPLO HONNOJI
¿Ya lo has comprado? Bien, después de alucinar en colores con la fantástica introducción, llegamos a un nivel que se trata más bien de un prefacio y la primera puesta en contacto con el sistema del juego. "Utiliza" a tus primeros enemigos para ver que tal responde Samanosuke a tu mando, así como examinar el interfaz y opciones del juego. Una vez que sepas de qué va el rollo, eso de acumular almas es algo muy tétrico pero sumamente útil, sube por la escalera donde te enfrentarás a tu primer enemigo "gordo" en el sentido literal de la palabra. Elimínale con unos cuantos golpes físicos y de magia y antes de subir por la escalera central, repón tus puntos de magia en el pozo y graba partida en el espejo. Hay unos cuantos cofres con hierbas y el mapa del nivel.
Sube por las escaleras, vence al guardián y entra en el Templo donde te encontrarás a Nobunaga, tu archienemigo pero que aquí no te dará ningún tipo de problemas. Quien si te lo dará será su ayudante Ranmaru. Deshazte de él atacándole sin parar y aparecerá una de esas fantásticas escenas cinemáticas de este increíble juego

PARIS: EL ARCO DEL TRIUNFO
Los creadores de Onimusha 3 se ve que han pasado largas temporadas en París para reflejarlo tan fielmente como lo vemos en el juego. Verás a Mr Reno en acción contra los bichos de turno, pero este nivel es idóneo para manejar a Samanosuke que tras un viaje en el tiempo aparece como siempre, justo a tiempo. Acumula almas al matar a tus enemigos ya que necesitarás mejorar tu equipamiento y esa es la única forma de hacerlo. Ya sabes que hay algunos espejos para grabar partidas donde podrás entrenarte para mejorar tus habilidades y también mejorar tus pertenencias.
Tras ayudar a Jacques y que éste desaparezca en otro tiempo con su malherido Philip, Samanosuke, debe encargarse de un buen número de bichos en las cercanías del Arco del Triunfo parisino. Baja por los pasillos del metro y sigue avanzado hasta la superficie. Allí, debajo de Arco, encontrarás a un buen número de enemigos, entre ellos algunos alados con los que practicar tus habilidades con el arco. Si te quedas sin flechas, no te preocupes, hay un cofre con algunas de ellas que te ayudarán. Cuando esté limpia la zona, abre los cofres que hay alrededor, aunque si sales de zona, los enemigos siempre vuelven a aparecer. Puede parecer molesto, pero es una buena forma de aumentar tu barra de almas absorbidas.
Ahora empuja la antorcha central y baja por las escaleras. Allí podrás recoger un par de espadas que te serán muy útiles. Una vez afuera, conocerá a la bella soldado Michelle. Sus hombres serán exterminados cuando atraviesen al interior del Arco del Triunfo. Ayuda a Michelle y sube por las escaleras del interior, pero antes recoge la llave. Sigue avanzando y abre la puerta del Museo con la llave. Dentro del museo podrás recoger un libro, un cofre con uno de los típicos puzzles, éste es muy facilón, una estatua con almas encerradas en su interior que podrás absorber y un punto de grabado de partidas. Hazlo, antes de subir hacia arriba, encontrarte con un viejo "amigo" y tener una agradable pelea con un monstruo metálico. Este robot no ofrece grandes dificultades, a excepción de sus ataques con misiles. Ve directo a sus brazos izquierdo y derecho y déjale "desarmado".

EL BOSQUE DEL MONTE HIEI
Bien ahora, tenemos a nuestro amigo Jacques viendo como se le muere su amigo entre sus brazos en un bosque del Japón del Siglo XVI. Ya nada puede hacerse, así que avanza hasta el próximo Espejo para salvar tu partida y aparecerá una escena en la que tendrá como protagonistas a Jacques, un hijo "virtual", un ogro y un extraño ser que explicará a Jacques el porqué está ahí. Y como premio, una simpática "hada" llamada Ako que ayudará a Jacques en ese extraño mundo medieval japonés.
Sigue avanzando y aprovecha la oportunidad para conocer las habilidades de Jacques. Gracias a su nuevo guante Oni, él también podrá absorber almas de los enemigos caídos.
Sigue avanzando. Verás unas plantas imposibles de matar. De momento, olvídalas y avanza hasta las dos casas. Aquí los enemigos son bastante numerosos, pero de repente, aparece Samanosuke para ayudarte. No es que haya viajado en el tiempo de nuevo. Simplemente es el Samanosuke anterior al viaje a Francia. Tras la sorpresa inicial, los dos limpian la zona de bichos, recoge todos los objetos de los cofres, especialmente la piedra mágica.
Sube por las escaleras y llegarás hasta la Torre Stupa. Ve a la derecha y un desfiladero te impedirá el paso. No importa, abre el cofre, soltarás a una luciérnaga muy "especial" que a partir de ahora cuando la veas o liberes de algún cofre u otro sitio, te permitirá saltar utilizando el látigo sobre ella. Así podrás ir avanzando hasta que llegues a la cabeza de piedra donde se halla el mapa de la zona en el cofre. Baja las escaleras, libera a una nueva luciérnaga y en el cofre del fondo, podrás recoger una medalla que usarás en la Torre Stupa.
Antes de utilizar la luciérnaga en la cascada, atiende a Ako y te recogerá un valioso elixir para subir tu vida en caso de apuro.

MODO FÁCIL

Si lo que te gusta es explorar y no complicarte la vida demasiado con los jefes y enemigos más difíciles, tal vez lo tuyo sea el modo fácil. En un principio no aparece en el juego, pero sólo debes dejarte matar dos veces seguidas para que ya tengas opción a ellos. Simplemente selecciónalo cuando el juego te ofrezca esa posibilidad para seguir jugando después que hayan matado a tu personaje

Regresa a la Torre Stupa y usa allí la medalla. Aparecerá un látigo flamígero que incorpora dolorosos daños de fuego. Ahora las plantas del principio podrán sentir tu furia. Destrúyelas porque en el fondo hay un cofre con una valiosa llave.
Regresa a la zona de las casas, donde uno de los enemigos voladores ha atrapado una luciernaguilla indefensa. Derríbalo y "aprovéchate" de tu nueva amiga para subir al tejado y recoger nuevos objetos. Ve a la Torre y coge ahora el camino de la izquierda que estará infestado de plantas, pero que con tu nueva arma no darán ningún problema.
Ayuda a Samanosuke y utiliza la llave que has encontrado en la puerta del edificio. Libera una nueva luciérnaga y reco-

s u p e r g u í

ge los objetos de arriba. Ahora podrás usar las dos piedras en el vestido azul de Ako.
Ahora empieza lo bueno. Dentro del edificio encontrarás un "boss" más duro que el de París
El tipo es bastante grande y sus golpes hacen mucha "pupa". La mejor estrategia es que se dirija a un rincón de la habitación y golpearle por la espalda. Cuando lance un ataque mágico con su espada, procura huir a toda pastilla y evitar los relámpagos. Tras unos cuantos ataques tanto mágicos como físicos podrás derrotarle. No olvides recoger las almas que salen de su cuerpo con cada estocada que le embistas.

LAS ALCANTARILLAS DE PARÍS

Ako viaja hasta la Francia actual para encontrarse con Michelle y Samanosuke. Antes de entrar en las alcantarillas, ve a la zona derecha del Arco del Triunfo y en la parte izquierda de la pantalla, pídele a Ako que abra la caja al fondo para obtener un botiquín.
Entra por la ya conocida puerta de hierro hasta el Museo y allí aprovecha para grabar la partida y de paso, matar a unos cuantos enemigos y recoger algunos objetos.
Ya abajo, ve a la entrada del metro y ve al vestíbulo principal, recoge una llave y utilízala para abrir la puerta de hierro. Llegarás a las cloacas y aparecerán una serie de monstruos viscosos y desagradables que tienen la mala costumbre de morir reventando, poniéndolo todo perdido y liberando pequeños bichos con bastante malaleche. Entra en la puerta y allí aparecerá un moribundo compañero de Michelle. Coge una nota sobre la mesa y activa la corriente eléctrica. Ahora sal fuera, y podrás activar el pequeño puente. Coge el mapa del cofre y entra por la puerta.
Allí encárgate de los numerosos enemigos que pueblan el vestíbulo.
Ahora sube por la escalera, recoge otra nota que es la pista para la puerta cerrada con una combinación. Recoge otro libro de entrenamiento y pídele a Ako que encuentre una de las piedras mágicas o Eco Espíritus que podrás usar en sus chalecos. Verás que hay un motor al que le falta una pieza. Vamos a ir a por ella.
Baja por las escaleras y ve al fondo donde podrás abrir un cofre que esconde a una especie de duende burlón que no para de correr. Intenta darle alcance y te recompensará con un botiquín. Al fondo hay otro cofre con un nuevo Eco Espíritu en su interior. Ahora usa la combinación 314 para abrir la puerta. Encontrarás un cofre con puzzle y baja las escaleras. Avanza y elimina a esos molestos lagartos del fango. Más adelante encontrarás una escalera que conduce a una llave de hierro redonda, luego llega hasta el fondo de la cloaca donde Ako recogerá un botiquín.
Vuelve al motor y actívalo con la rueda. Verás que la pesada puerta de al lado ya se ha abierto. Allí podrás activar unos nuevos generadores eléctricos. Ve por la puerta del fondo y el puente podrá funcionar. Ve hasta el final y sube por la escalera. Allí corta la cuerda que sujeta la bola de hierro. Baja por la cloaca empujando la bola de hierro hasta que llegues al final, sube por la escalera y en el lado izquierdo dispara una flecha al techo y aparecerá un nuevo Eco. Sigue avanzando para llegar a la superficie de París.

SAKAI

Ako regresa con Jacques. El francés ha encontrado un reloj del Siglo XX lo que le hace despertar sospechas de todo tipo. De momento, la ciudad está muy tranquila por lo que antes de entrar en ningún sitio, te recomiendo que eches un vistazo por las calles y abras los cofres que más o menos puedas encontrar fácilmente. Tras hacer turismo, ve al Espejo de salvar partidas. Rompe la estatua del tigre y encontrarás una nueva piedra Eco. Si rompes una cesta al lado del Espejo para que aparezca una nueva luciérnaga. Sube por la escalera y usa la luciérnaga para llegar a la playa y abrir un cofre-puzzle.
Regresa al pueblo y entra en la tienda, pero antes de hablar con el tendero, rompe las dos cestas al lado de las puertas y aparecerán ambas piedras Eco. Ve por la puerta de atrás y encontrarás un cofre con un valiosísimo chaleco blanco de Ako, que sube la barra de vida, mientras nuestro amigo permanece quieto.
Habla con el tendero sobre los "extraños" objetos con los que comercia. Sin sacar nada en claro, sal a la calle, donde verás a un niño que ha encontrado un objeto muy interesante. Te lo dará a cambio de un melón. Baja por el callejón y cambia al vendedor de fruta un suculento melón por el reloj. Tras hacer el cambio, una nueva luciérnaga aparecerá. Sube por ella y llegarás al techo de la tienda donde podrás escuchar una muy interesante conversación. Y muy importante, a tu lado aparecerá un cofre con la llave de la herrería. Sal a la calle, donde el pueblo ya ha sido invadido por los Genma. Acaba con ellos y ve a la herrería donde podrás encontrar un tónico medicinal, y guardada en una urna especial, una poderosísima Lanza que te será muy útil a partir de ahora.
Ve al puerto, donde estaba la puerta sellada mágicamente y ábrela con la lanza. Dentro podrás comprobar que se trata de una sucursal de una tienda de electrodomésticos en el Siglo XVI y es que a estos Genma les encanta viajar por el tiempo y robar lo que pueden de nuestra época.
Nuevos enemigos surgen ahora, especialmente un ogro con una gran bola de hierro que quiere hundir en las costillas del gabacho. Bien, un poco de tu magia le mandará al más allá.
Ahora deberías intentar subir al barco, pero un viejo "amigo" de Samanosuke pedirá una demostración de fuerza. El combate no es muy difícil, pero el barco se aleja.
Como salvación, tenemos la moto de Jacques a la que le falta las llaves, pero gracias a la ayuda de Ako, las conseguiremos en un periquete.
Tras un espectacular salto en moto, Jaques llega al barco, limpia la cubierta de bichos y los contenidos de los cofres. Dentro del barco recoge el libro y el mapa. En la planta inferior hay un cuadro que podrás machacar con tu arma. Aparecerá un nuevo cofre y dentro, uno de estos extraños seres que corren a toda velocidad. Cuando le alcances conseguirás la llave de la cabina. Entra en dicha cabina donde hay un nuevo libro para leer con acontecimientos interesantes y podrás absorber las almas de una estatua. Cuando salgas de esa habitación, una nueva animación te llevará a la Francia de la actualidad.





ONIMUSHA 3

NOTRE DAME
Ante ti tienes al japonés y a la maravillosa catedral de Notre Dame. Recoge los objetos del exterior y prepárate para abrir la puerta de la Catedral.
Verás que tiene dos sellos en el exterior. Bien, esto índica que tu arma debe tener al menos el nivel 2 para que puedas abrirla. Si acaso no es así, sólo baja por las alcantarillas y recolecta el suficiente número de almas de los bichos que pululan por allí hasta que consigas el número necesario.
Dentro de la catedral como siempre elimina monstruos, abre cofres y examina una estatua pequeña con un buen número de almas encerradas en su interior.
Por otra parte hay cuatro estatuas cubiertas con una neblina y un león con una bola en su boca. Ahora nos ocuparemos de ellos.
Pero de momento ve al altar central y activa una palanca roja que hay a su derecha. El mecanismo abrirá el pasadizo a las catacumbas de la Catedral. Baja por las escaleras y en la primera habitación usa dos flechas para derribar del techo una piedra eco y una hierba medicinal.
Sigue avanzando y llegarás a una sala circular con una cuchilla mortal avanzando. El mejor método es avanzar por la izquierda detrás de la cuchilla hasta que llegues al otro lado y pulses sobre una calavera. Esto abrirá la puerta que estaba justamente antes y que no podías abrir, además de parar el mecanismo.
Avanza por la nueva puerta y debajo de un tapiz verás un amuleto contra la oscuridad. Ahora podrás "limpiar" de oscuridad las estatuas de la Catedral, así que sube hasta arriba y ve a la estatua que sólo tiene un grupo de velas encendido. Usa el botón de absorber almas hasta que la estatua se ilumine. Ahora deberás hacerlo con la que tiene dos grupos de velas, tres y cuatro al final. Una vez concluido el proceso, el león liberará su tesoro que se trata de una preciosa Katana llamada Kuga y con la que podrás abrir la puerta sellada a la izquierda del tapiz de las Catacumbas.
Dentro ten cuidado con una nueva trampa de cuchillas, pero esta vez son dos juegos de cuchillas que avanzan una detrás de otra. Avanza por la izquierda y llegarás a un punto con una puerta a la que le falta una calavera y también encontrarás un Espejo y un pozo donde recuperar tus puntos de magia. Sigue avanzando hasta que des con un cofre que contiene una escalera de cuerda en su interior. Ve a la derecha del tapiz y allí llegarás a un pequeño precipicio y en su fondo un cofre. Usa la escalera para llegar hasta allí y recuperar la calavera. Usa la escalera en su correspondiente puerta y te encontrarás con el laboratorio secreto del malvado Guildenstern. Este te vacilará como de costumbre y escapará en su máquina del tiempo. Te ha soltado a dos tipos de su guardia personal. Con un poquito de tus golpes mágicos no deberías tener ningún tipo de problema para eliminarlos.
Ahora utiliza la máquina del tiempo y llegarás a un lugar increíble

EL TEMPLO SUBMARINO
Un excepcional lugar que es la base secreta de los Genma. Ako comprueba que ha perdido el poder para teletransportarse en el tiempo, por lo que algo no funciona bien. Avanza desde el puerto hasta la puerta central y llegarás a una sala con tres torres. Allí hay un espejo, un pozo para rellenar tu energía mágica al máximo y un teletransportador. Este dispositivo permite a Ako viajar a través del tiempo, concretamente su utilidad es cambiar objetos entre Jacques y Samanosuke.
Ahora ve al Pilar Central y coge el Disco Amarillo. Teletransportalo a Jacques y éste lo colocará de nuevo en el Pilar Central. La puerta correspondiente se abrirá, sigue avanzando, gracias a la libélula, verás un dragón al que le falta un cuerno. De momento, olvídate de él. Cruza la puerta y coge los objetos en su interior, especialmente la loseta. Baja por el ascensor y llegarás a una extraña biblioteca llena de monstruos arqueros. Ten cuidado, elimina a los bichos que están a tu lado y coloca la loseta en la estantería. Tendrás que resolver un enigma matemático colocando los números en el orden adecuado. Esta es la solución:

"5 X 4 + 3 + 1 – 2 = 22"

Al fondo aparecerá una puerta sellada con el elemento tierra, que es el objetivo de este escenario. Al lado izquierdo hay una entrada a uno de los niveles de entrenamiento custodiado por un curioso soldado Genma. A la derecha hay un cofre que dejará libre a una libélula. Sal a la biblioteca y utiliza la libélula. Salta y podrás acabar con los arqueros. Abre los cofres, especialmente el cuerno de dragón que está escondido. Antes de bajar, Ako te facilitará un bote de medicina escondido en el techo.
Sube por el ascensor, aparecerá un nuevo tipo de enemigo que te dará algunas complicaciones si estás en modo normal de juego. Sal por la puerta y coloca el cuerno en el dragón. De esta forma se drenará la sala y Samanosuke en el futuro podrá avanzar. Así que ya sabes lo que tienes que hacer. Cambia de personaje, y por cierto, si Jacques tiene flechas, envíaselas al nipón, que sabrá utilizarlas.
Samanosuke ya podrá avanzar a través de la Puerta Amarilla. Donde antes estaba el agua hay un cofre con un preciado objeto en su interior.
Atraviesa la puerta al lado del dragón y ahora podrás recoger el Disco Azul.
Nada más hacerlo, aparecerá Ranmaru mucho más fuerte que la otra vez. Sus golpes son bastante violentos y aprovecha las almas que se les escapan al darle un estocazo. Aprovecha estos momentos para atacarle sin piedad e incluso puedes usar tus flechas si estás situado al otro lado de la habitación.
Ahora que tienes el Disco Azul, dáselo a Jacques.
Abre la Puerta Azul mediante el Disco y avanza por el pasillo. Llegarás a una habitación con otro dragón al que le falta un cuerno, una puerta sellada y un ascensor. Puedes bajar por el ascensor, pero sólo tendrás disponible unas cuantas flechas que te suministrará Ako. Ve al piso de arriba, sube por las escaleras y utiliza la libélula para llegar hasta un cofre con puzzle al fondo.
Sigue avanzando con las demás libélulas hasta que llegues a tu nueva arma, un poderoso martillo denominado Hiosay.
Regresa por donde has venido hasta la habitación de la puerta sellada.
Ábrela, gracias a tu Hiosay y verás una serie de máquinas que no te dejan avanzar. La solución consiste en una pequeña libélula, pero a la cual, le faltan las alas. Hay que buscar un método para conseguirla.
Ve de nuevo a la zona de las libélulas y usa las nuevas para llegar hasta el barco. De allí ve a la sala central de las estatuas y cámbiate a Samanosuke.
Ve a la puerta azul y utiliza tu muñequera de almas para absorber el aura negra que te impide el

paso, tal como ocurrió en la catedral de Notre Dame. Avanza tranquilamente hasta que te des cuenta que los cristales no han soportado la presión de agua y todo el mar viene hacia ti. Corre hasta la puerta del fondo y no te entretengas demasiado con los enemigos que saldrán a tu encuentro. Abre el cofre y obtendrás un mapa del Templo Submarino. Abre la puerta que estuvo sellada y al final verás las alas de una luciérnaga/libélula por lo que ya comprendes lo que tienes que hacer. Sube por las escaleras y gracias a la espada afilada de Samanosuke podrás romper las cajas y obtener el cuerno del dragón.
Colocáselo y de nuevo, se acciona el mecanismo para sellar el Templo contra el agua. Podrás regresar a la Sala Central y utilizar de nuevo a Jacques, enviándole las alas que tanto necesita.
Ya con Jacques, ve a través del barco hasta llegar a la Sala de la Maquinaria y utiliza las alas en la luciérnaga. Salta gracias a su ayuda y llegarás hasta el cilindro que contiene el Cristal de Energía.
Envia este Cristal a Samanosuke. Ahora podrá activarlo en la misma Sala en el futuro y accionar el ascensor. Rompe las Cajas y llegarás a una nueva y fantástica arma: un hacha descomunal denominada Chigo y que será el terror de tus enemigos.
Esta hacha tiene como principal magia el elemento tierra. Con ella podrás romper la puerta sellada que había en el segundo nivel de la Puerta Amarilla. Ve hasta allí y como recompensa tendrás el Disco Rojo. No olvides de abrir los cofres tampoco. Envía el Disco Rojo a Jacques y abre la Puerta Roja. Continua avanzando hasta que conozcas un nuevo Jefe, una especie de "perrito" guardián que tiene la mala costumbre de atacar con ataques elementales. La mejor estrategia como suele ocurrir es atacar de espaldas utilizando todos los poderes mágicos que tengas, y eso sí, procura que Jacques tenga una buena provisión de botiquines y que sea lo bastante rápido para esquivar ataques, es decir, tu habilidad con el mando.
Una vez vencido el bicho de turno, Jacques debe coger un tren Genma a toda velocidad para evitar el alcance de una inundación. Ahora manejas a Samanosuke pero cuando decide el camino de la Puerta Roja, Ranmaru se interpone de nuevo en su camino, provocando un terrible camino en Samanosuke que se convertirá en un soldado Genma.

ARMAS DE MUJER

Bueno, con Samanosuke fuera de combate por el momento, nuestro protagonista es Michelle, la novia de Jacques y una experta en el manejo de las armas de fuego. Ve a la puerta de la catedral pero todavía no avances. Abre el cofre de la derecha y recibirás una bonita pulsera "recoge-almas" similar a los guanteletes utilizados por nuestros amigos. Pero Michelle no puede utilizar estas almas, pero si que será útil mucho más adelante. Así que antes de entrar en Notre Dame puedes visitar todos los barrios de París que ya ha recorrido como las pestilentes alcantarillas o incluso la azotea del Arco del Triunfo donde verás a un viejo amigo de nuevo. Te aconsejo que estés bastante tiempo recorriendo estos niveles y machacando enemigos.
El objetivo es que recojas la mayor cantidad de almas posibles y numerosos objetos útiles para Michelle como hierbas y botiquines.
Cuando ya creas que tienes una buena cosecha de material, entra en la Catedral. Dirígete a la Sala de la Máquina del Tiempo y allí te encontrarás con Guildenstern, el científico con cara de Alien de los Genma. Tendrás un combate bastante duro con unos monstruos acorazados hasta los topes, así que utiliza el poder de tus granadas.
Una vez que los venzas, aparecerá una habitación secreta. Entra en ella y coge el libro.
Ako vendrá a pedirte ayuda. A partir de ahora, Michelle podrá utilizar los poderes de esta simpática hada.
Llegarás al Zoo de París. Echa un vistazo y verás que es totalmente lineal y no tiene pérdida. Hay una barca turística al lado del Espejo que necesita una llave de contacto.
Bien, avanza por el puente y diviértete con esa especie de experimento de mezcla entre gorila y elefante. Llegarás a una sala oscura con una puerta sellada. De momento déjala, cuando salgas, verás que a tu izquierda hay un cofre con el mapa del zoo. Sigue adelante y entra en el edificio circular. Recoge un libro y una piedra Eco. Baja al foso y las palancas que te interesan son la segunda y la cuarta. Las otras dos sueltan grandes bichos, pero diviértete si quieres, que para eso estás en el Zoológico.
La segunda palanca ofrece la llave de la barca turística. Ve hasta ella y disfruta del paseo.
Llegarás hasta el centro de Experimentación del Zoológico. Graba partida recoge el botiquín del cofre y entra en la Sala.
La puerta que te interesa está ocupada por una enorme planta mutante que te ataca con sus "raíces-tentáculos", un enemigo muy común en los "survival-horror" de nuestra Playstation. Elimina al enemigo muy común con una buena andanada de granadas y verás la escalera hasta las celdas.
Allí te encontrarás con Samanosuke y el hijo de Jacques. Libéralos.
Por desgracia, el malo rapta a Michelle y el niño. Sólo queda la pulsera portadora de almas que viene ideal a Samanosuke para poner su hacha al nivel tres, el máximo y muy importante, su katana o espada Kuga al nivel 2, ya que es necesario para abrir la puerta sellada en la sala oscura.
Recompensa: la llave de la puerta cerrada en el Centro de Experimentación.
Abre la puerta, recoge el libro, elimina bichos, mejora tus armas y disponte a combatir contra Guildenstern.
A pesar de lo maquiavélico del personaje, resulta mucho más fácil que los anteriores, gracias a tu hacha de nivel 3. Cuando Guildenstern esté en el aire, lánzale flechas sin parar, oblígale a bajar y como siempre, atízale por la espalda con golpes mágicos. Cuando se te agote la magia, utiliza tu fuerza. Tras un pequeño rato golpeando a diestro y siniestro, Guildenstern estará a tus pies confesándote la existencia de una poderosa arma: El Interruptor del Tiempo que ya ha sido terminada.

LOS MISTERIOS DEL MONASTERIO

El próximo destino es viajar a un sitio tan turístico como el Monte St. Michael, uno de los sitios más conocidos de Francia y donde los Genma también han montado una de sus sucursales.
De momento, manejas a Samanosuke. Avanza por la calle principal llena de comercios pero las puertas están cerradas.
Aprovecha para matar





65 ONIMUSHA 3

unos cuantos enemigos y reconocer el comercio. Regresa al Espejo. A su lado hay un teletransportador temporal, por lo que Ako va a tener bastante trabajo otra vez en este episodio.
Cambiate a Jacques. Saldrá del tren y tendrá un nuevo encuentro con Heichachi y una bruja muy sexy pero con muy malas intenciones. Destruye las cajas delante de la locomotora y abate a tus enemigos. Uno de ellos ha capturado una luciérnaga que será tu vía de escape hacia el tejado del castillo. Utilízala. Abre la puerta y recoge el mapa del castillo en el cofre. Hay un pobre campesino al fondo, habla con él. Luego entra en el Jardín, con un pozo mágico en su interior, lo que repondrá tu barra de magia. El cofre que hay detrás de la trampa contiene una llave muy importante para ti.
Para desactivar la trampa, debes utilizar tu látigo con elemento de fuego y usando el botón de magia, encender las cuatro antorchas que detendrán momentáneamente la subida y bajada de la trampa. Recoge la llave y enciende varias veces la antorcha al lado del cofre para detener el movimiento de la dichosa trampa. Sal del jardín por la puerta de la izquierda. Usa de nuevo una luciérnaga que te conducirá a un patio donde hay otro Espejo y un Teletransportador. Echa un vistazo a la zona y verás un curioso puzzle en el suelo y una figura demoníaca a la que le falta un ojo. En el patio, hay una palanca, que activa un mecanismo, pero al cual le falta una rueda dentada. Hay que buscarla amigo, aunque sea en el tiempo.
Envía a Samanosuke la llave mediante Ako y nuestro amigo podrá abrir la puerta del fondo. Avanza por las escaleras y derrota a tus enemigos, especialmente a los magos voladores que te dejan sin barra de energía. Una buena flecha y se acabó el problema. Sigue avanzando hasta que veas a una gigantesca planta mutante. Elimínala rápidamente con un poquito de magia y recoge el Símbolo del Sol que hay en el cofre. Utiliza el Símbolo en la puerta que había al lado del Hotel y recoge los tesoros que hay más allá, especialmente la Piedra del Ojo Rojo que necesita Jacques.
Una vez puesta la Piedra en su sitio, Jacques podrá resolver el enigma en el suelo que tiene ante sí. Es muy fácil. Se trata simplemente de pisar las baldosas en el suelo en el siguiente orden: Sol, Luna y Estrella. Como hay varios símbolos de cada, debes procurar que una vez que pises Estrella, tengas un Sol al lado y que ese Sol permita la combinación de Luna y Estrella posterior. Tienes un tiempo límite para pisar todas las baldosas, así que pulsa dirección y R1 para ir más deprisa. Este puzzle tendrás que resolverlo tres veces, tantas como estatuas que se iluminan al final. Una vez conseguido baja por las escaleras y rompe las cajas para liberar luciérnagas. Sigue bajando hasta que salgas del castillo, rompe una caja para liberar otra luciérnaga. Salta y llegarás a los torreones donde un cofre esconde el vestido naranja para Ako. Regresa por donde has venido y en la zona del puzzle podrás ir subiendo gracias a las luciérnagas hasta que llegues a una nueva planta gigante. Destrúyela, recupera una piedra Oni que subirá tu energía y abre la puerta que te conduce a la escalera principal.
Es tiempo de volver con Samanasuke. Sube por las escaleras del castillo y en esta ocasión podrás entrar por la Puerta de color amarillo.
En esta especie de laboratorio podrás romper unas cajas, recoger un libro y activar el agujero negro a tus pies. Volverás a un París muy distinto. Sube a lo alto del Arco del Triunfo y en la azotea podrás recoger una llave roja escondida en un cofre. Un nuevo agujero negro se activará. Ve a través de él. De regreso en el Laboratorio, ve al teletransportador y envíale la llave roja a Jacques. El francés ahora podrá abrir la puerta roja que había al lado de la planta gigante. Ve a través de ella y verás a un grupo de esclavos trabajar. Libéralos y rompe la maquinaria. Heihachi te dará una llave triángulo que abre la puerta que está al lado del tren. Bien, ve camino para allá y ayuda a la gente que está siendo atacada por los Genma.
Abre la puerta y libera a los prisioneros. Y no te olvides de recoger una semilla de planta Genma. Podrás darte cuenta que hay un cofre encerrado tras unas cajas, pero tu mazo no puede romperlas. Necesitas que en el futuro, Samanosuke pueda bajar hasta esta sala, pero como has podido comprobar es imposible. Bien, utiliza la semilla en el cuatro semillero que hay en el exterior, justo al lado de la planta que está creciendo ahora. Cambia a Samanosuke y comprobarás que puede bajar hasta abajo trepando por la planta y romper la maldita caja, que contiene nada más ni nada menos que el mecanismo de rueda dentada que impedía abrir la puerta principal del patio.
Bien, coloca el mecanismo, pero el muy patoso de Samanosuke ha roto la palanca. Esto es tarea para el francés.
Envíale el mecanismo dentado y Jacques podrá abrir la puerta. Entra en el interior, recoge el libro y destruye de una vez esa puñetera planta gigante del altar. Ve por la puerta de la izquierda y baja por las escaleras. De repente, nuestro amigo francés se ve envuelto en una trampa de gas y sólo su hijo, vía telepática, podrá salvarle a través de cinco combinaciones que desactivan la trampa. Hay un límite de tiempo, así que tranquilo y buena letra:

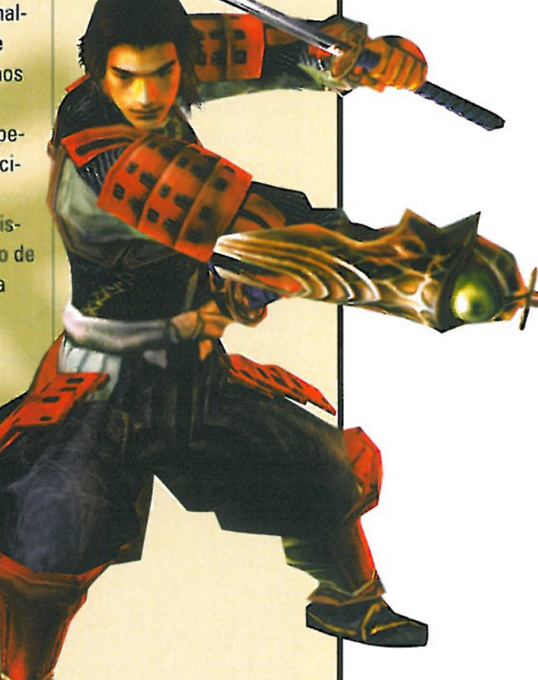
Arriba, abajo, triángulo

Arriba, abajo, triángulo, X, círculo

Arriba, abajo, triángulo, X, círculo, abajo, arriba

Arriba, abajo, triángulo, X, círculo, abajo, arriba, cuadrado, izquierda, X

Arriba, abajo, triángulo, X, círculo, abajo, arriba, cuadrado, izquierda, X, X, derecha.



superguías

Sal del castillo y graba partida en la calle comercial. Afuera te espera tal vez el monstruo más duro de todo el juego. Se trata de una versión más grande del "perro" guardián del Templo Submarino. Utiliza tu magia, transformándote como el alter ego de Samanosuke. Ante todo evita sus ataques frontales y si consigues esquivarle, date la vuelta y ataca sobre su lomo. Poco a poco, le despojarás de su armadura y sus ataques serán menos violentos. Ahora es hora de volver con Jacques que todavía está tosiendo del mal rato que ha pasado.

EL EJÉRCITO DE LOS ONI

Avanza por la puerta que tantos problemas te ha dado y usa la luciérnaga para saltar al otro lado. No te olvides de recoger un libro y una piedra Eco. Posteriormente aparecerá una espectacular escena de una fortaleza volante, donde Jacques se dará un buen golpe contra el suelo helado de Japón. Pero eso no es problema, ahora está reunido de nuevo con el Samanosuke del pasado. Graba partida, avanza y rompe el cofre. Aparecerá una nueva luciérnaga con la que podrás arrastrar el trozo de iceberg hasta un segundo cofre donde encontrarás un mapa. Bien, utiliza las luciérnagas para explorar el rosario de pequeñas islas heladas, recoger almas de tus enemigos y el contenido del cofre, así hasta llegar a la mansión Oni del extremo. Avanza con Jacques pero de repente se cierra la puerta. Bien, sigue avanzando hasta que des con el cofre del mapa de la casa, que consta de pocas habitaciones, pero que tendrás que ir abriéndolas con las luciérnagas colgadas en el techo. Estas luciérnagas son de distintos colores, tendrás que abrir la puerta correspondiente a cada color y sólo durante un tiempo determinado. Debes también tener en cuenta que tras el foso se encuentra la luciérnaga amarilla que abre la puerta de dicho color y que conduce a tu objetivo. También hay unas paredes con tapices que puedes romper y recoger los tesoros de su interior. Tras la puerta amarilla nos encontramos con un agujero en el suelo. Bien, pasa a través de él y llegarás a un templo custodiados por dos tipos con mucha malaleche. Utiliza la magia y olvídate de ellos. Como recompensa, obtendrás la Esfera del Ejército Oni. Ahora viene una parte muy divertida del juego, pues Jacques se verá envuelto en una batalla con miles de soldados Oni asaltando el Castillo Azuchi de la amante de Nobunaga. No creas que es una tarea difícil. Todo lo contrario, y además es una excelente oportunidad para que el francés suba su barra de almas al máximo para mejorar su equipamiento. Llegarás al castillo. Recoge el libro del suelo y sube al ascensor. Recoge el mapa, pero tendrás que salir por el agujero de la pared, la puerta está atascada. Sigue avanzando hasta que llegues al techo y allí te enfrentes al primer Jefe que viste en el juego, un ninja feroz pero que gracias a tu nivel actual será pan comido. Da la vuelta al techo y entra en la ventana, avanza y graba la partida. Te enfrentarás con la bruja dueña del castillo y esposa de Nobunaga. Sus poderes mágicos son bastante grandes, pero es débil a los golpes físicos, aunque un poco de magia por tu parte no viene nada mal. Como siempre, esquiva sus ataques frontales y atácala por la espalda y pasa de ella cuando está colgada en el techo o en la pared.

LOS PLIEGUES DEL TIEMPO

Bien, la Torre Eiffel se ha convertido en una gigantesca máquina del tiempo. Entra en ella y sube por el ascensor, hasta que éste se rompa y no tengas más remedio que subir por las escaleras de la estructura. Aquí los enemigos son más pesados que de costumbre, procura tener una buena provisión de medicina curativa en tu inventario. Como además, la Torre Eiffel se ha convertido en una gigantesca anormalidad dentro del espacio-tiempo, a lo largo de las escaleras surgen agujeros negros que te llevarán a los niveles inferiores de la Torre y tendrás que andar de nuevo todo el recorrido, así que evítalos. Llegarás a una plataforma donde un gigantesco bot te espera. Destrúyelo cuanto antes, al igual que la máquina generadora de pequeños relámpagos que hay a la vuelta, ya que uno de estos relámpagos es lanzado de forma continua por la puerta que tienes que atravesar. Para destruirla, espera a que abra su compuerta de generación de energía y golpéala durante varias veces, hasta que cese su actividad. Ahora tendrás acceso a la escalera, sube hasta que la escalera se ha roto y no tendrás más remedio que avanzar por uno de los extraños cables alrededor de la torre, hasta que llegues al penúltimo piso. Ve al ascensor, espera a que salga el Soldado Genma a espacio abierto y podrás derrotarlo más fácilmente. Sube al ascensor y antes de enfrentarte con Ranmaru, lógicamente graba partida. Afortunadamente, Ranmaru a pesar de toda su prepotencia, no es tan fiero como lo pintan, porque con cuatro golpes mágicos simplemente le has derrotado, pero no has evitado que la máquina funcione por lo que tendrás que derrotar a Nobunaga en el pasado, para evitar su venida a la época actual. Ya nos encontramos en el final del juego, muy al estilo del gusto japonés y que tan nervioso nos pone a nosotros, con largas secuencias cinemáticas y combates sin fin, porque eso es lo que te espera ahora. Tanto Jacques como Samanosuke se enfrentará al malo varias veces. Y eso sí, hay muchas sorpresas en estas secuencia, pero no vamos a desvelarlas. Tal vez, como consejo, no os perdáis el final de los títulos de crédito. Sólo eso, un consejo.

ENTRENANDO QUE ES GERUNDIO

Onimusha 3 además de presentar la trama central que os hemos indicado en la guía, ofrece muchas otras posibilidades como todos los juegos de su generación. Entre estas posibilidades se encuentran los niveles de Infierno o de Entrenamiento, accesibles en los Espejos donde grabas partidas. Allí podrás aprender nuevos movimientos de tus amigos y recoger suculentos objetos. Los libros de entreno que encontrarás a lo largo de la aventura serán la clave para llegar a esos niveles Infierno.

LE ROBARON SU IDENTIDAD.
AHORA QUIERE RECUPERARLA.

MATT DAMON ES JASON BOURNE

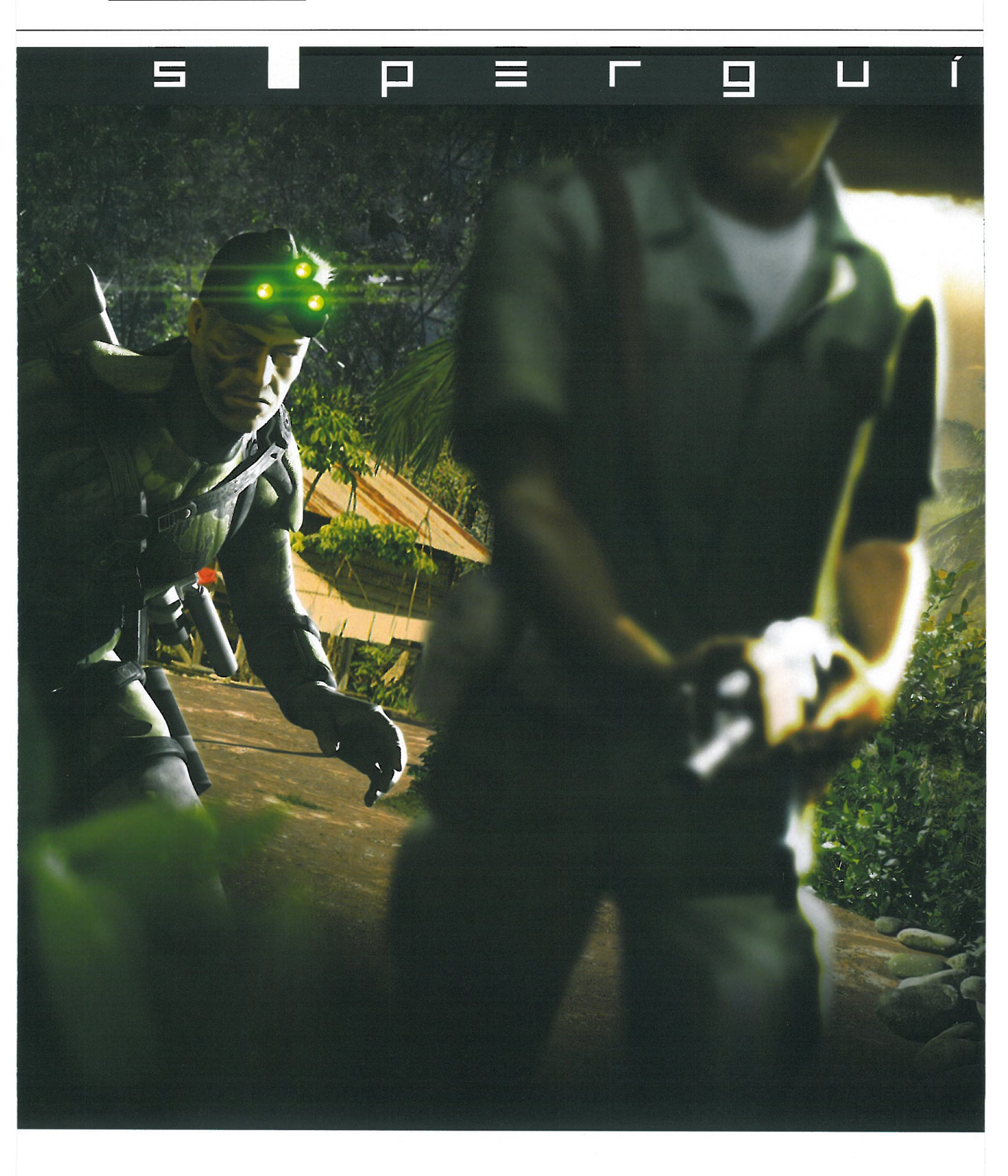
EL **MITO** DE BOURNE

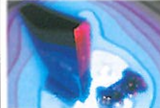
UNIVERSAL PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN KENNEDY/MARSHALL EN ASOCIACIÓN CON LUDLUM ENTERTAINMENT MATT DAMON "THE BOURNE SUPREMACY" FRANKA POTENTE BRIAN COX JULIA STILES
KARL URBAN GABRIEL MANN Y JOAN ALLEN MÚSICA DE JOHN POWELL DINAH COLLIN CHRISTOPHER ROUSE RICHARD PEARSON DOMINIC WATKINS OLIVER WOOD
DOUG LIMAN JEFFREY M. WEINER HENRY MORRISON ROBERT LUDLUM FRANK MARSHALL PATRICK CROWLEY PAUL L. SANDBERG TONY GILROY PAUL GREENGRASS



THE KENNEDY/MARSHALL COMPANY
BANDA SONORA EN VARÈSE SARABANDE
www.thebournesupremacy.com
www.bourne.uip.es
A UNIVERSAL RELEASE
UNIVERSAL

17 DE SEPTIEMBRE EN CINES


superguí





65

por Angelfran

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Te ayudamos a terminar la revuelta de Suhadi Sadono en la piel de Sam Fisher con nuestra guía completa. Aunque serás tú el encargado de ser silencioso y moverte sigilosamente entre las sombras, te mostramos todos los pasos para completar cada uno de los niveles del juego

INTRODUCCIÓN: LA EMBAJADA

Este primer nivel sirve de Tutorial; así que, si nunca has jugado a un Splinter Cell, deberás jugarlo varias veces, ya que las posibilidades de movimiento son muchas en un juego tan realista como este.

Hay dos consejos generales que se pueden resumir en lo siguiente: Esconder cuerpos y olvidarse del «mata-mata». Si te gusta disparar sin pensar, definitivamente éste no es tu juego. En Splinter Cell deberás mantener la mente fría y el dedo pausado. Intenta eliminar a los enemigos de uno en uno y siempre procura esconder sus cuerpos en zonas oscuras para que no lo vean sus compañeros.

El segundo consejo es que no malgastes munición y utiliza otras «medidas»para acabar con tus enemigos. Un buen apretón en el cuello es una buena solución, pero aún así tendrás que disparar muchas veces, por lo que afina tu puntería para hacer el menos alboroto posible.

Otra cosa es la eliminación de las luces. Tu personaje está bien provisto de todo tipo de visión nocturna de última tecnología. Intenta avanzar por los escenarios más oscuros posibles destruyendo los puntos de luz.

También recuerda que esta guía que publicamos te da los consejos básicos sobre las misiones porque una situación detallada de cada evento nos ocuparía toda una revista, pero con nuestra ayuda y un poco de pericia por tu parte, podrás terminarte este complicado juego de acción en las sombras.

Y empezamos...

El Tutorial te indicará los movimientos y acciones a realizar durante el transcurso del juego. La excusa es introducirse en la Embajada de Estados Unidos, en Timor Oriental, que ha sido asaltada por un grupo terrorista. Tras una serie de indicaciones llegarás a una valla donde hay un vigilante. Sé preciso y que no te descubran sus compañeros porque habrás fracasado, por lo que este primer encuentro es un buen test para comprobar tu habilidad de sigilo.

Ahora conecta tu visión térmica, así te librarás de perder una pierna o más cosas debido a las minas que hay semi-enterradas. Dispáralas para destruirlas totalmente y sigue avanzando. Después debes escalar hasta llegar a una habitación iluminada.

Tras salir de allí, sigue las instrucciones y baja hasta el río, teniendo mucho cuidado con los sitios iluminados.

Evita al guardián y sigue hasta que veas a otro guardián sentado de espaldas. Atrápalo e interrógale, luego déjale inconsciente y esconde su cuerpo rápidamente porque saldrá otro guardián al que también deberás noquear.

Ahora escala por la pared hasta que llegues a un nuevo punto de salvado.

DOUGLAS

Ve a los andamios y sube por las escaleras. En la terraza agáchate delante de las ventanas y controla al guardián que está vigilando. Estate pegado a la pared, avanzando muy despacio hasta que recibas una orden de parar. Escucha la conversación de Sadono. Sigue despacio, sube por la tubería y ve hacia la derecha. Descuélgate dos veces hasta que veas a un tipo con Douglas. Noquea al tipo, esconde su cuerpo y habla con Douglas.

Ahora debes encontrar a Ingrid Karithson.

Sal de la habitación y a la derecha verás a otro tipo de espaldas. Noquéale, esconde su cadáver como siempre y entra en la puerta. Ve por el pasillo hacia las escaleras y vete disparando a las luces. Te encontrarás con tres guardianes haciendo su ronda. Al primero, atrápale en la oscuridad y esconde su cuerpo, de momento no puedes dispararlos durante el juego. Ahora intenta apagar las demás luces y avanza despacio entre el mobiliario escacharrado.

Sigue apagando luces y si puedes lanza la botella para distraer a los dos guardianes que hay por ahí. Avanza y podrás salvar partida.

Hay un patio fuertemente iluminado vigilado por un francotirador equipado con visión nocturna. Lo mejor es situarse en todo el mogollón de la luz y ser invisible, de este modo, para ese tipo tan pesado. Sube por la escalera y entra en la puerta de la derecha. Continúa subiendo por las escaleras. Luego Sube con el francotirador. Agárrale por la espalda y esconde su cuerpo. Ahora sí podrás hablar con Ingrid. Tras hablar con ella, escapa por la ventana y pon tu visión nocturna a trabajar. ¡Enhorabuena! Ya puedes disparar a todos los enemigos que veas. De momento, dispara al guardián que tienes por ahí, sube a la torreta y desconecta el sistema de iluminación. Sigue avanzando, eliminando a ▶

s u p e r g u í

los guardianes que te encuentres y dispara a las bombillas para quitar toda la luz posible. Sube a la segunda torreta y, una vez desconectado el sistema eléctrico, escapa en el bote para finalizar esta primera misión.

PARÍS MON AMOUR

Nuestro objetivo, unos laboratorios, y el método para entrar en ellos es introducirnos a través de unas vías del metro. Baja por la escalera y procura disparar a todas las luces que veas. En este caso, la oscuridad es tu mejor aliada, como casi siempre. Apaga todos los interruptores que encuentres. Con tu visión nocturna no tienes nada que temer.

Guardián que veas, guardián que liquidas o dejas inconsciente, pero siempre esconde el cuerpo. Avanza poco a poco y acaba con los dos guardianes que están hablando tranquilamente. Para avanzar a través del fuego, debes provocar una pequeña inundación disparando a las válvulas de contención, una llave de paso en forma de rueda. El agua apagará el fuego y deberás continuar con tu viaje.

Entra por la puerta usando el cable óptico, así evitarás encuentros desagradables. Tras la puerta te encontrarás con un «amigo». Cuando se aleje, cae sobre él y esconde su cadáver.

Puedes echar un vistazo al ordenador. En la siguiente habitación las cosas se ponen más difíciles, pues tendrás que utilizar tu bomba de humo para liquidarlos rápidamente sin que te vean. O eso, o apagas las luces con mucho cuidado.

Si te decides acabar con ellos, ya sabes, esconde sus cuerpos en la oscuridad. A continuación, liquida a los guardias de las siguientes habitaciones y cuando llegues a una donde escuches que van a destruir los ordenadores, pasa rápidamente y mata a los tipos antes de que destruyan el sistema informático. Accede al ordenador con el monitor en rojo y salva tu partida.

LA BOMBA

Tienes muy poco tiempo para desactivar una potente bomba. Para localizarla rápidamente, sal por la puerta y avanza lentamente por el pasillo. Cuando veas a un par de matones que salen por una puerta, espera un poco a que se vayan y desbloquea la puerta con la ganzúa. La bomba está en el armario y sólo debes pulsar un botón para inutilizarla. Ahora deberías subir por unas escaleras teniendo cuidado de que no te pille un detector de movimiento. Por aquí debes ir muy despacio.

Al terminar de subir, verás a tres tipos, espera a que se vayan dos e inutiliza al tercero. Sigue avanzando y verás a dos terroristas. Encárgate de ellos y luego de las cámaras de seguridad, después podrás consultar el ordenador.

Ahora hay que localizar algunas vísceras cerebrales. Sal de la habitación y llegarás a una puerta con una clave para entrar. La clave es 2457. Entra, liquida al tipo que tendrás enfrente de ti y cuidado con el detector de movimiento. Entra en la puerta y prepara tu rifle con mira para apuntar a una mina que hay en la pared. Destrúyela.

Sigue avanzando y encárgate de los dos tipos que hay cerca del ordenador. El ordenador te dará la clave 7562 para seguir avanzando hasta tu objetivo.

Utiliza tu aparato de visión térmica para localizar a un tipo y una torreta automática. Esta torreta puede ser manipulada con el fin de que mate al guardián que tienes delante y así tú puedas seguir avanzando.

Sigue con la visión térmica activada y liquida a los dos tipos que todavía pululan por ahí, y cuidado con las minas que están activadas.

Tras grabar la partida hay un mueble a la derecha con el que podrás acceder al techo. Avanza despacio para que no te vean los terroristas de abajo y avanza hasta que encuentres a Francois, un francés que te dará su móvil. Ahora sube de nuevo al techo y dispara una válvula que está despidiendo gas; dispara y te «encargarás» rápidamente de toda la gente que había por ahí debajo. Escapa de esa zona hasta llegar a la calle y monta en la furgoneta para finalizar la misión.

UN VIAJE EN TREN

Tras posarte en el tren, baja por la trampilla. Ahora ve hasta el vagón siguiente, vigilando que ningún empleado de la compañía ferroviaria te descubra. Así que inutiliza toda la luz posible y sorprende por detrás al empleado escondiendo su cuerpo, sin matarle.

Sigue avanzando por el vagón y encontrarás una nueva trampilla. Después comprueba, con el cable de fibra óptica, si hay alguien en la habitación de al lado. Cuando se quede vacía sube y usa los botones para abrir la puerta. Entra agachado por la puerta para evitar que te detecten las luces, con mucho cuidado y muy despacio; la verdad es que este nivel crispa de los nervios.

Apaga el interruptor de la luz y avanza hacia la otra habitación.

En la puerta izquierda, descuélgate para seguir avanzando fuera del tren e intentar llegar a la otra puerta de la forma más rápida posible antes de que se enciendan de nuevo las luces. Tras la puerta, graba de nuevo partida. Cuando el revisor se aleje, entra y utiliza el movimiento SWAT para permanecer pegado a la pared. Ponte las gafas termales y utiliza el cable óptico para dar con una persona cuyas piernas tienen colores térmicos distintos. Habla con él para posteriormente alejarte en la oscuridad porque viene visita.

Cuando la «visita» se haya ido usa el ordenador y, tras la cinemática, utiliza el micrófono láser. Sal de nuevo al pasillo hasta las puertas entre los vagones. Pasa agachado a la segunda y ponte detrás de la barra. Luego deberás apuntar a Soth con el micrófono, utilizando el recuadro que aparecerá en pantalla. Cuando salga del vagón, aprovecha para liquidar a uno de sus secuaces. Ahora busca una escalerilla que te conducirá al techo y corre todo lo que puedas hasta tu vehículo de rescate pasando de la gente que te está pisando los talones.

VISITANDO JERUSALÉN

Una visita a una ciudad tan problemática como esta no debe faltar en la agenda de un buen agente secreto.

De momento, sube por las escaleras y evita a los numerosos agentes israelíes que están patrullando la zona. Las áreas oscuras de los callejones serán tus mejores aliadas. Cuando veas a unos rabinos, pasa por detrás de ellos y espera a que un policía se vaya de un callejón para entrar por allí.

Sube por la tubería, sigue avanzando hasta





SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

que una nueva tubería te deje bajar a la calle. Pero primero deberás saltar hacia el toldo de un asombrado vecino, ya que así el suelo estará a muy pocos centímetros. Sigue avanzando muy despacio a un lugar abierto con luz, pero ve por la sombra para evitar que te pille un agente de policía. Dirígete a la entrada de un edificio y una vez allí llegarás a un punto de grabar partida, y podrás descansar un rato.
Ahora utiliza la visión nocturna y verás a dos tipos «fastidiando» a tu contacto Saúl. Encárgate de ellos y Saúl te dará tu rifle SC20K. Ahora tienes que contactar con Dahlia.
Sube por las escaleras y atraviesa el callejón por las zonas más oscuras, evitando a «polis» y transeúntes. No te preocupes si tienes que disparar a algunos focos de luz para permanecer oculto, sobre todo porque llegarás a un punto que cuando dispares a una farola, la policía saldrá corriendo dejándote el paso libre (ten cuidado con los que se quedan vigilando). Avanza agachado y despacio, muy despacio.
Llegarás a una reja con un policía detrás. Encarámate por una tubería a la derecha. Avanza por la cornisa, sube por la pared y deslízate por una cuerda. Avanza un poco más y llegarás a hablar con Dahlia.

SEGUIR A UNA MUJER

Dahlia te hará llegar hasta un almacén ocupado por unos terroristas de origen sirio. Tu labor, entorpecida por policías y ciudadanos, será seguir a Dahlia. Como siempre, procura utilizar las zonas más oscuras y no te cortes de disparar a los puntos de luz. Ve despacio y síguela a una distancia prudencial, esperándola cuando se ponga a hablar con algún policía. Llegará un momento que ella hablará contigo y tendrás que apañártelas solo. Ve por el callejón, evita al policía y sube por una tubería hasta una habitación. Dispara a la lámpara de la habitación para evitar que te vean. Sigue en la cornisa y una nueva tubería te llevará hasta el tejado. Desde allí podrás llegar fácilmente al suelo. Verás de nuevo a Dahlia hablar con otro policía. Síguela a lo lejos y pasarás por una verja que tendrás que abrir. Entra en la habitación oscura y allí encontrarás munición. Ve a la otra habitación y habla con ella. Dirígete al ascensor y habla de nuevo con ella, deberás ser rápido porque antes de que se cierren las puertas del ascensor deberás disparar la cabeza de la bella Dahlia con tu pistola. Ahora hay unos terroristas esperándote. Encárgate de ellos con disparos precisos y no dejes ni uno. Tienes munición de sobra. Explora los pasillos y también límpialos de elementos indeseables. En un almacén se encuentra el ND133, recupéralo y espera instrucciones. Debes escapar por medio del ascensor, pero ahora no puedes utilizar munición letal, sino tus mejores movimientos para noquear al enemigo. Como siempre, usa las sombras y sigue adelante. Tu jefe se pondrá en contacto para comunicarte que todo ha terminado.

MISIÓN EN INDONESIA

De nuevo en la selva, donde debes dominar a la perfección todas las técnicas de infiltración pues cada vez más, el nivel de dificultad está subiendo. Sigue adelante y hablarás con Shetland. Tras hablar con él, deslízate por la cuerda. Ahora te toca encargarte del primer terrorista, que debes esconder su cadáver. Cerca del camión hay una choza con munición. Ve con precaución y oirás la conversación entre dos terroristas, uno de ellos se la ha pegado con una mina. Cuando venga el otro, dispárale. Utiliza la visión térmica para detectar las minas e inutilizarlas. De momento sigue así, hasta que llegues a un nuevo punto de grabar partida.
De nuevo, oirás a dos terroristas conversar entre ellos. Cuando acabes, puedes silbar para llamar la atención de uno de ellos y acabar con él de la forma más tonta posible; es decir, un tiro entre ceja y ceja. Haz lo mismo con el otro tío. Ahora ve a la avioneta y coloca allí la bomba. Posteriormente, liquida uno a uno todos los terroristas con los que te encuentres. Luego ve a la caseta y aprovecha para grabar la partida, también debes usar el mecanismo para que se pueda abrir la barrera y rumbo a un nuevo nivel.
Avanza por tu camino y elimina a todos los vigilantes hasta que llegues a una tienda de campaña donde escucharás una nueva conversación. Con todos los que veas haz lo mismo, elimínalos uno a uno y con mucha discreción. Al guardia de la torre, puedes utilizar una granada con gas para dejarle fuera de combate. Sube a la torre y deslízate por el cable hasta el campamento.
Dentro del campamento, verás a tu maldito enemigo, Sadono, hablar con varios terroristas. Cuando sólo quede uno, elimínale. Escóndete debajo de la escalera para eliminar a los otros tipos y entonces tu jefe te dará las nuevas órdenes.
Necesitas grabar un código de acceso. Ve a una de las chozas para poder seguir eliminando enemigos de una manera lo más cómoda posible. Ahora busca otra choza con un pasillo muy estrecho y al final hay un nuevo punto de grabar partida. De nuevo, utiliza la técnica del silbido para llamar la atención de uno de los ▶



terroristas, y así eliminarle sin riesgos.
Ahora debes buscar a Sadono y su grupo en una de las ventanas de los edificios. Cuando le localices, usa una cámara de vídeo en el rifle y apunta a la pared trasera izquierda de donde está reunido el grupo, y disponte a grabar la reunión.
Cuando haya acabado la reunión, utiliza el rifle para eliminar de la forma más rápida posible a los que se han quedado. Esconde sus cuerpos.
Ahora debes localizar un edificio con unas escaleras hacia el suelo. Ve allí.

CONTACTO CON LA CIA

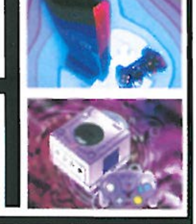
Debes localizar a Asrul Arifin en la refinería.
Avanza por los pasillos subterráneos y elimina a los enemigos como siempre. Acaba con los traficantes que están preparando la droga y los guardianes a su lado. Sigue adelante y podrás hablar con el piloto de la CIA. Llegarás a un punto de grabar partida. Sigue y sube por las escaleras, y sal a la calle. Verás una ametralladora automática bastante peligrosa y demasiado cerca, por lo que es bastante conveniente que la evites.
Busca una tubería a la izquierda. Sube por allí, avanza por los tablones y utiliza el cable de fibra óptica para ver quién hay detrás de la trampilla. Baja y cuélgate de la tubería. Avanza con las piernas pegadas a la tubería y sigue poco a poco hasta un nuevo punto de salvar partida.
Continúa hasta que llegues a la salida con varios guardianes vigilando con una ametralladora automática.
Puedes utilizar varias tácticas aquí, o esquivarlos o matarlos, y luego desconectar la ametralladora.
Entra dentro de una casa con más enemigos.
Elimínalos y escucha una conversación muy importante. Más tarde, para entrar en la casa de Sadono, debes utilizar el código 1492. Cuando se halla ido, usa el ordenador para tener pinchado el teléfono del tipo éste.
Sal por la ventana y sigue el pasillo contrario al de la ametralladora.
Avanza despacio, baja por la puerta y la gran sorpresa es que te han pillado los tipos de Sadono. Menos mal que los amigos de Shetland van a echar una mano. Duro con ellos.

VIAJE EN EL ASTILLERO

Como siempre, liquida a todos los tipos que veas por medio. Cuando llegues a la torreta, utiliza la visión térmica para evitar las minas que hay detrás.
Liquida a los guardias que encuentres por allí y verás a un par de terroristas sentados en una mesa. Colócate al lado de la valla y avanza despacio para que puedas entrar en la cabaña situada a la derecha. Avanza en su interior y sal de nuevo.
Hay una cabaña con la puerta cerrada, debes subir a ella mediante un salto en su lado izquierdo.
En el tejado, déjate caer hasta un punto de salvar partida. Ve a la izquierda y encárgate de toda la gente que va a salir ahora. Sube por la tubería y luego coge una cuerda hasta el tejado de una casa con una trampilla.
Baja por allí y usa la visión térmica para evitar las numerosas trampas que te van a aparecer. Baja por el ascensor, surgirán nuevos tipos que eliminar. Sigue avanzando por un pasillo hasta que veas a un tipo sentado. Siendo «muy diplomático», cógele por detrás para «pedirle» información y una vez tranquilizado, que use el ordenador. Cuando le pregunten sus compañeros, «obliga» al tipo a decir que todo está en orden.
Pasado el peligro, elimina al tipo y avanza por los pasillos hasta que llegues a unas escaleras.
Ya sabes que debes ir siempre «limpiando» los pasillos de luces molestas para avanzar en la más absoluta oscuridad.
Ahora debes hacer una limpieza de enemigos bastante grande y su fusil SC20K será un excelente aliado.
Avanza hasta que llegues al submarino e introdúcete en él.
Baja por las escalerillas y de nuevo, entra en otra escotilla. Escucha una conversación y escóndete detrás de unas tuberías. A los guardianes que veas, debes liquidarlos con golpes efectivos, nada de armas y esconde como siempre, los cuerpos.
Cuando abras una puerta, hay un guardián casi detrás. Se rápido en noquearle. Cuando cruces una determinada puerta, recibirás información de tu jefe sobre el coronel. Este coronel es el único que puede acceder a la sala central gracias a un escáner de retina.
Espera a que venga y engánchale de espaldas hasta que lleguéis al lector de retinas. Una vez activado el sistema, déjale sin sentido.
En la sala escóndete y elimina a los tipos que están ahí dentro. Una vez todos liquidados, usa el ordenador.
Sal del submarino, usa el armamento para disparar a unos bidones de combustible y liquida a un buen número de enemigos de un solo golpe.
Hay una barca con la que debes escapar de ese infierno.

EN LA TELE DE YAKARTA

Tras hablar con tu amigo Coen baja por las escaleras. Desciende por una chimenea hasta la calle y recuerda dejar inconscientes a los pobres civiles y eliminar a los «malos» del juego. El escaparate puede ser abierto con la ganzúa, verás un botiquín muy valioso en estas circunstancias y sal por la puerta de atrás. Luego hay más enemigos que liquidar.
Pero debes guardar munición de tu fusil para eliminar a un molesto francotirador situado en una torre de comunicaciones. Sigue avanzando al lado de la pared para evitar una ametralladora automática y luego pega un salto y llegarás hasta una zona con varias ventanas de



5



cristal. Termina de romper la primera de ellas y baja hasta el fondo. Liquida a los guardianes que haya por debajo. Te divertirás mucho.
En una puerta aparentemente cerrada, usa el cable óptico y verás a un terrorista hablar con Ingrid. Mátalo a él y a su compañero. Luego habla con Ingrid y síguela.
Cuando sigas a Ingrid, debes estar pendiente de las numerosas cámaras de televisión y ametralladoras automáticas que hay por doquier. En un momento en que Ingrid y tú os separáis, será capturada.
Dirígete donde está ella y sorprende a los terroristas por la espaldas. A continuación, ve uno por uno con toda la cautela posible para evitar que den la alarma, o maten a Ingrid. Protégela hasta que Ingrid abra la puerta con el escáner de retina.
Avanza por el pasillo eliminando todas las luces que puedas, al igual que a los guardianes.
Luego sube por una tubería y avanza hasta un túnel de ventilación. Ahí encontrarás un punto de grabar partida.
Ahora, Sadono dirá un discurso televisado.
Atrae a sus guardaespaldas silbando y acaba con ellos uno a uno de todas las maneras posibles.
Después atrapa a Sadono vivo, porque gracias a un escáner de retina (que anda por ahí) podrás activar la puerta por la que pasarán tu agente y el propio Sadono.
De ahí al helicóptero, donde habrás finalizado tu misión.

ESCENAS FINALES EN LOS ÁNGELES

Llegamos al final del juego donde debes evitar un ataque bacteriológico en la ciudad.
Debes matar a Soth y sus terroristas. Entra en el aeropuerto a través del camión y utiliza la visión térmica para identificar a unos guardianes y su perro. Elimínalos y ahora pon mucha atención a tu visión térmica porque va a ser tu única aliada para identificar a sucesivas olas de terroristas que están dispersos por el aeropuerto. Utiliza todas las tácticas de noqueo y al comprobar que son unos tipos malos remátalos con tu arma.
Una vez fuera de combate todos estos tipos, puedes localizar a Soth cerca de los mostradores y dos terroristas protegiéndole. Coge el ascensor y dispara a la trampilla de arriba cuando se estropee. Ve por los cables hasta que llegues a la zona de arriba, donde podrás descolgarte por un pequeño hueco en la pared.
Utiliza la visión térmica para localizar a Soth, dispara primero a sus guardaespaldas y luego al propio Seth. Empieza una cuenta atrás. Ve por la pasarela y salta tras la escalera. Allí está el preciado ND133 y también el final de la misión para dar por terminada la aventura de Sam Fisher.

SUPE COS

[PS2]

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

JUGAR COMO ALEXANDRA
Para competir encarnando a esta luchadora de *Soul Calibur* completa el modo *Arcade* con un personaje femenino bajo el nivel de dificultad Profesional.

JUGAR COMO HEIHACHI
Para competir encarnando a este luchador de la saga *Tekken* completa el modo *Arcade* con un personaje masculino bajo el nivel de dificultad Desafío.

JUGAR COMO LIN XIAOYU
Para competir encarnando a esta luchadora de la saga *Tekken* completa el modo *Arcade* con un personaje femenino bajo el nivel de dificultad Desafío.

PSI-OPS

[PS2]

SUFRIR MENOS DAÑO
Dentro del menú principal, ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R1 para que aparezca un teclado. Introduce el código **548975**.

USAR MENOS PODER PSI
Dentro del menú principal ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R1 para que aparezca un teclado. Introduce el código **456456**.

TODOS LOS PODERES PSI
Dentro del menú principal ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R1 para que aparezca un teclado. Introduce el código **537893**.

MUNICIÓN INFINITA
Dentro del menú principal ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R1 para que aparezca un teclado. Introduce el código **978945**.

[XBOX]

SUFRIR MENOS DAÑO
Dentro del menú principal, ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R para que aparezca un teclado. Introduce el código **548975**.

USAR MENOS PODER PSI
Dentro del menú principal ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R para que aparezca un teclado. Introduce el código **456456**.

TODOS LOS PODERES PSI
Dentro del menú principal ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R para que aparezca un teclado. Introduce el código **537893**.

MUNICIÓN INFINITA
Dentro del menú principal ilumina la opción «Contenido Extra» y a continuación pulsa el botón R para que aparezca un teclado. Introduce el código **978945**.

supertrucos

SPIDER-MAN 2

COMIENZA CON VENTAJA
Para efectuar este truco no debes tener ninguna partida guardada del juego en tu *Memory Card*. Comienza una partida e introduce como nombre **HCRAYERT** (que es el nombre de la compañía programadora al revés). Al hacerlo se borrará y entonces podrás introducir el nombre que quieras. Acepta y comenzarás el juego con un porcentaje cercano a la mitad. Además, conseguirás los preciados «Hero Points», imprescindibles para completar cada fase, con mucha más facilidad. De este modo tendrás a tu disposición toda la ciudad de Nueva York, y encima podrás adquirir todas las mejoras que quieras para tu superhéroe favorito.

CATWOMAN

[PS2 / XBOX / GAMECUBE]

NUEVOS EXTRAS
Dentro del menú de extras, entra en la opción «Cámara Acorazada» e introduce la clave **1940**. Tendrás acceso a nuevo material gráfico.

DRIV3R

[PS2]

INVENCIBILIDAD (MODO PASEO)
En el menú principal presiona Cuadrado, Cuadrado, L1, R1, L2, R2, R2. La opción se desbloqueará en el menú de trucos para que puedas activarla.

INMUNIDAD EN EL JUEGO
En el menú principal presiona Círculo, Círculo, L1, L2, R1, R2, Cuadrado. La opción se desbloqueará en el menú de trucos para que puedas activarla.

TODOS LOS VEHÍCULOS
En el menú principal presiona L1, L1, Cuadrado, Círculo, L1, R1, Círculo. La opción se desbloqueará en el menú de trucos para que puedas activarla.

[XBOX]

TODAS LAS ARMAS
En el menú principal presiona L, L, X, Y, Y, R, R. La opción se desbloqueará en el menú de trucos para que puedas activarla.

INMUNIDAD EN EL JUEGO
En el menú principal presiona X, Y, L, R, L, R, R. La opción se desbloqueará en el menú de trucos para que puedas activarla.

TODAS LAS MISIONES
En el menú principal presiona X, X, Y, Y, R, R, L. La opción se desbloqueará en el menú de trucos para que puedas activarla.

MUNICIÓN INFINITA
En el menú principal presiona R, R, L, L, X, Y, Y. La opción se desbloqueará en el menú de trucos.



PLAYSTATION 2  XBOX  GAME BOY ADVANCE  GAMECUBE



PLAYSTATION 2

01> **Burnout 3 Takedown**
Conducción ■ EA Games

02> **SingStar**
Musical ■ Sony C.E.

03> **Formula One 2004**
Conducción ■ Sony C.E.

04> **Obscure**
Survival Horror ■ Virgin Play

05> **Colin McRae R. 2005**
Conducción ■ Codemasters

06> **Athens 2004**
Deportivo ■ Sony C.E.

07> **Psi-Ops: T.M.C.**
Aventura/Shoot'em-up ■ Eidos

08> **Onimusha 3: D.S.**
Aventura ■ Capcom

09> **Spider-Man 2**
Aventura ■ Activision

10> **Second Sight**
Aventura ■ Codemasters

XBOX

01> **Burnout 3: Takedown**
Conducción ■ EA Games

02> **Ninja Gaiden**
Acción ■ Tecmo

03> **Rallisport Chall. 2**
Conducción ■ Microsoft

04> **Chronicles Of Riddick**
Shoot'em-up ■ Vivendi

05> **Obscure**
Survival Horror ■ Virgin Play

06> **Sudeki**
RPG ■ Microsoft

07> **Colin McRae R. 2005**
Conducción ■ Codemasters

08> **Psi-Ops: T.M.C.**
Aventura ■ Midway

09> **Juiced**
Conducción ■ Acclaim

10> **Breakdown**
Beat'em-up ■ Namco

GAMECUBE

01> **Metal Gear Solid TTS**
T.E.A. ■ Konami

02> **Mario Golf**
Deportivo ■ Nintendo

03> **Final Fantasy C.C.**
Action RPG ■ Square Enix

04> **Spider-Man 2**
Aventura ■ Activision

05> **Pokémon Colosseum**
RPG ■ Nintendo

06> **Second Sight**
Aventura ■ Codemasters

07> **Shrek 2**
Acción ■ Activision

08> **Pokémon Channel**
Simulador TV ■ Nintendo

09> **Harry Potter y El...**
Aventura ■ EA Games

10> **Wario Ware**
Acción-Puzzle ■ Nintendo

N-GAGE

01> **Ashen**
Shoot'em-up ■ Nokia Games

02> **Los Sims Toman La C.**
Simulador Social ■ Electronic Arts

03> **FIFA Football 2004**
Deportivo ■ Electronic Arts

04> **Spider-Man 2**
Acción ■ Activision

05> **T. Woods PGA T. 2004**
Deportivo ■ Electronic Arts

GBA

01> **Donkey Kong C. 2**
Plataformas ■ Nintendo

02> **Fire Emblem**
Battle RPG ■ Nintendo

03> **Mario Golf**
Deportivo ■ Nintendo

04> **Sword Of Mana**
Action RPG ■ Nintendo-Square Enix

05> **Harry Potter y El P...**
RPG ■ EA Games

JAPÓN

01> **Winning Eleven 8**
Deportivo ■ Konami (PS2)

02> **Gradius V**
Shoot'em-up ■ Konami (PS2)

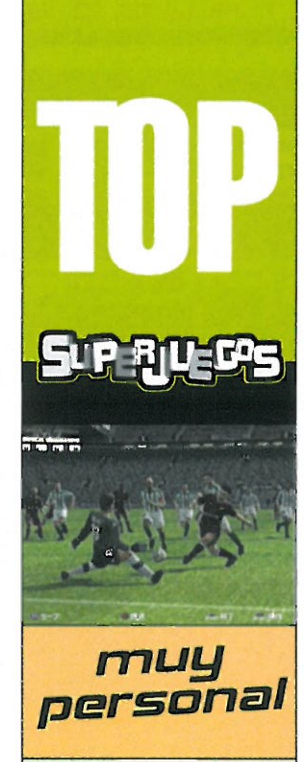
03> **Suikoden IV**
RPG ■ Konami (PS2)

04> **Final Fantasy I&II Adv.**
RPG ■ Square Enix (GBA)

05> **Xenosaga 2**
RPG ■ Namco (PS2)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2	XBOX	GAMECUBE	GAME BOY ADVANCE	N-GAGE
1 DRIV3R	1 SPIDER-MAN 2	1 STAR WARS: REBEL STRIKE	1 HARRY POTTER Y EL PRIS...	1 TOMB RAIDER
2 ONIMUSHA 3	2 NINJA GAIDEN	2 POKÉMON COLOSSEUM	2 DONKEY KONG COUNTRY 2	2 SONIC N
3 SPIDER-MAN 2	3 SPLINTER CELL PANDORA T.	3 SPIDER-MAN 2	3 SONIC ADVANCE 3	3 FIFA FOOTBALL 2004
4 ATHENS 2004	4 OBSCURE	4 FF CRYSTAL CHRONICLES	4 THE LEGEND OF ZELDA (NES)	4 TONY HAWK'S PRO SKATER
5 SINGSTAR	5 RALLISPORT CHALLENGE 2	5 METAL GEAR SOLID T.S.	5 CRASH BANDICOOT FUSION	5 SPLINTER CELL



The Elf

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Parece que las cosas están cambiando en Konami. No sólo han incluido las ligas oficiales de España, Italia y Holanda, también han dado los necesarios retoques a su motor gráfico, esperad a ver las magníficas animaciones, y optimizado su jugabilidad. Y eso en la versión japonesa, en la PAL se esperan aún más cambios...

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> **Final Fantasy XII**
RPG ■ Square Enix (PS2)

02> **GTA San Andreas**
Aventura ■ Rockstar (PS2)

03> **Gran Turismo 4**
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

04> **Resident Evil 4**
Survival Horror ■ Capcom (GC)

05> **HALO 2**
Shoot'em-up ■ Microsoft (Xbox)

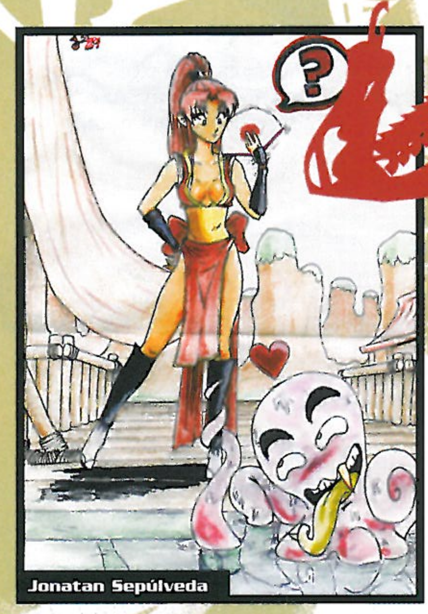


No te pierdas la revista
mega TOP
Te regalamos un mega bolígrafo luminoso tricolor
¡El bolígrafo emite luces de tres colores: rojo, naranja y azul neón!
Además,
en la revista de septiembre, celebramos el 25 aniversario de Garfield; el popular gato holgazán del cómic protagoniza una película que combina imagen real con las últimas técnicas de animación. También conocerás a los grupos que más están sonando, como O-Zone y Las Chuches. Te descubrimos las mejores técnicas de estudio para aprobar el nuevo curso.
Y, como cada mes, lo último en televisión, cine, videojuegos, música...
sólo 3 euros
mega TOP tu mejor revista

INTERNECIO

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

Fotos, fotos, fotos. Como cada año, apelo a vuestro esfuerzo (no solo debeis emplearlo en el WC), para que me enviéis vuestras mejores fotos del verano. Se que la mayoria no me hareis ni puñetero caso, pero pensad un poco... Quiza esto pueda ser vuestro trampolin hacia la gloria, quizá podais conseguir por fin aquel puesto de trabajo ansiado en la leproseria, o ser modelos Pret a Porter de lenceria para cebras. Ánimo y mandadme fotitos, ¡necios!


Jonatan Sepúlveda

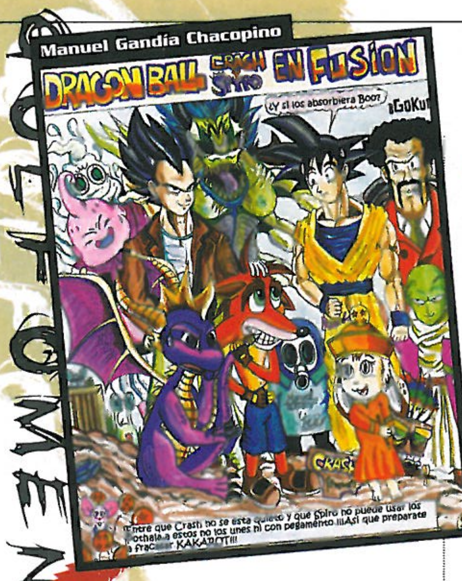
*Parece que el verano ha dado nuevos bríos a nuestro amigo el **Sr. Sepúlveda**. Y encima tengo que reconocer que el dibujo me ha gustado bastante. Tómate un azucarillo, **Jonatan**.*

Y al resto de necios que sigue sin colaborar
Espero que Dios os lo pague con un herpes genital crónico, ¡hala!

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

TOP NECIO

JONATAN SEPULVEDA	¡Dos dibujos en un mes!
EL EDU	El peor al futbol (huele a sobrasada)
ADOLFO, EL DE SIEMPRE	Que se haga camionero en Irak
LAURA & PANIAGUA	Me habeis abandonado, ¡ingratos!
NEMESIS & THE SCOPE	Comparten piso y esponja con púas



■ ***Lo veo claro. Tú serías un disco de expansión de A Dog's Life. Tú serías uno de los truños que suelta el perro, que cobra vida y lucha contra los que los apachurran en los parques. Como ves, está muy inspirado en tu vida sexual.***

¡No, otra vez no!

Adolfo, Marbella

*Hola **Golferas**, ¿que tal? Desde mi refugio marbellí, no podía evitar dedicarte unas líneas.*

■ ***No sabía que el Circo Fetidus iba a representar funciones en Marbella. Pobres lugareños.***

*Harto de que dos mulatas me abanicaran y me trataran como su mito sexual, decidí encender la tele y ¡sorpresa! Me encuentro con **The Scope** hablando en los informativos de Tele 5.*

■ ***Sí, es que Minoxidil lo patrocina, y The Scope colabora en lo de «antes y después» del tratamiento antialopecia. Obviamente él hace de «antes».***

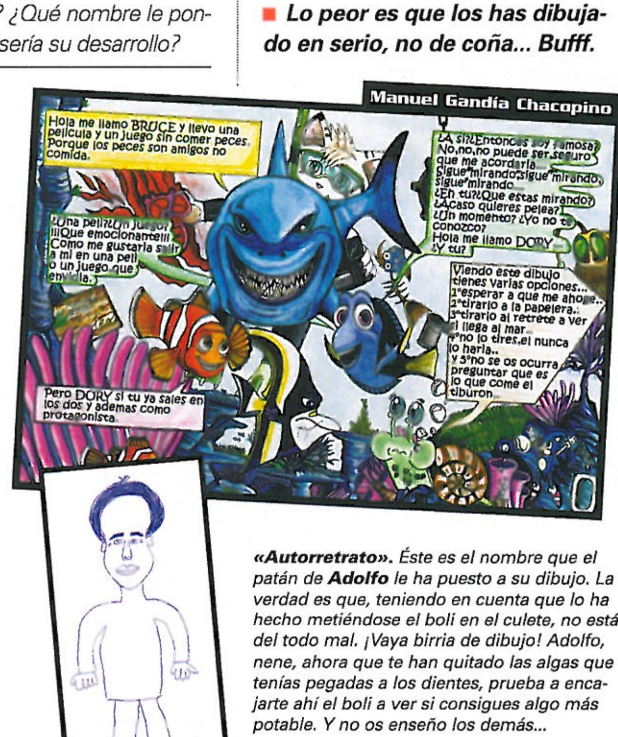
Si diseñaras un juego en el que yo fuera el protagonista, ¿de qué temática sería? ¿Qué nombre le pondrías? ¿Cuál sería su desarrollo?

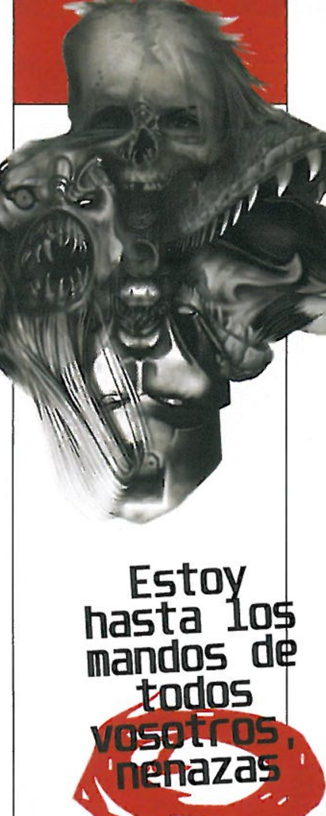
*Me pregunto yo qué será de los otros necios, por ejemplo de **Moonlight** (quizá tenga algo que ver con los eclipses); o del **Yeti**, o de **Begoña** (con cuyos piños, si te besa, te desabrocha la camisa)... Menuda panda, ¿verdad? Podrías llamar a esta carta «Necios en peligro de extinción».*

■ ***Pues sí querido y lamentable Adolfo, parece que nos van abandonando. Muchos han sido los que se han quedado en el camino. Aunque con el nivel intelectual que demostraban, no me extrañaría que con su neurona se les haya olvidado el mecanismo de poner un sello a las cartas. Pero mira, hace poco dio señales de vida Princess Baby, Olga Medina, Ciberyayo... Y aunque este mes ha pasado de mí, Laura Pérez Seguer (quizá la más veterana de estas páginas) ha mandado varios dibujos en los últimos números.***

Te mando unos dibujos, disfrútalos.

■ ***Lo peor es que los has dibujado en serio, no de coña... Bufff.***













Adolfo (sí, él)

*«**Autorretrato**». Éste es el nombre que el patán de **Adolfo** le ha puesto a su dibujo. La verdad es que, teniendo en cuenta que lo ha hecho metiéndose el boli en el culete, no está del todo mal. ¡Vaya birria de dibujo! Adolfo, nene, ahora que te han quitado las algas que tenías pegadas a los dientes, prueba a encajarte ahí el boli a ver si consigues algo más potable. Y no os enseño los demás...*

IMPRESORAS DE INYECCIÓN

En la vuelta al trabajo después de las vacaciones puede echarse de menos un equipo adecuado, tanto para tareas profesionales como escolares. Por eso este mes en PC PLUS ofrecemos una comparativa de ordenadores destinada a ayudar en la elección del más adecuado. Además, podrá decidir qué impresora de inyección es la más interesante para sacar copias de sus fotografías digitales, ya que analizamos un total de 22 modelos.
Pero si lo suyo es el vídeo, también podrá conocer qué programas de edición son los más adecuados para usuarios tanto noveles como semiprofesionales.
Y para que pueda disfrutar del mejor software, le regalamos el juego Shadow Company: Left For Dead, un título cargado de acción y estrategia en el que habrá que hacer frente a todo tipo de misiones de alto riesgo. Además, en el SuperCD encontrará programas completos como Dexter 1.0, Diji Album 3.11, Erol 3.5 Smallstore Edition, Magix Movie Edit Silver, y Sirid 1.18 Lite, entre otros.



TUNING DE ALTA ESCUELA CON MIDNIGHT CLUB 3

El fenómeno Tuning se ha convertido en uno de los géneros más deseados por los usuarios de consola tras el éxito de Need For Speed Underground. Por eso os hemos preparado en exclusiva un reportaje de una de las grandes promesas automovilísticas de la temporada, ni más ni menos que Midnight Club 3 Dub Edition. La legendaria saga de Rockstar regresa con coches y motos reales, toda la grandiosidad y espectacularidad del Tuning americano y una calidad que le convertirán en uno de vuestros favoritos para estas navidades. Otra de las futuras estrellas que hemos querido anticiparos con todo lujo de detalles ha sido la segunda parte de Prince Of Persia, un prodigio audiovisual con toda la magia del clásico y un apartado gráfico más adulto y oscuro que en su anterior aparición. Además de estos dos títulos encontraréis información sobre el nuevo título de El Señor De Los Anillos y reportajes especiales con todas las novedades para los próximos meses de compañías tan importantes como Electronic Arts y Activision. Y no os perdáis el DVD-ROM que viene con la revista porque en él os esperan ocho espectaculares demos jugables exclusivas de los mejores juegos del momento: Burnout 3 Takedown, Silent Hill 4, Psi-Ops The Mindgate Conspiracy, Second Sight son algunos de ellos.
¡Todo esto por sólo 6 Euros!



RETRATOS SIN SECRETOS

Obtener un buen retrato no es difícil si se cuenta con un equipo fotográfico mínimo y se tiene un conocimiento suficiente de la técnica. Sin embargo, si se dominan parámetros como la iluminación, se podrán conseguir retratos espectaculares, que atraigan la atención de la persona que los mire. Gracias al informe de septiembre aprenderá a dominar la composición, la colocación de fondos y sujetos en distintas poses y la utilización de complementos. Además, podrá lograr un mayor impacto convirtiendo sus fotografías en color a blanco y negro utilizando Photoshop.
Y, si durante las vacaciones se ha dado cuenta de que necesita renovar su cámara, no se pierda los análisis de los últimos modelos aparecidos en el mercado como la Kodak DCS Pro/n, la Fujifilm Finepix S20, La Canon PowerShot S1 IS, la Nikon Coolpix 3200 o la Nikon D2H, entre otros. Además, tampoco debe perderse la comparativa de 6 modelos compatibles con el sistema Canon EOS si está pensando en adquirir un flash para su réflex digital.
En el número de septiembre encontrará también completos tutoriales para todos los niveles que le explicarán cómo transformar un retrato convencional en color en una impresionante fotografía utilizando la herramienta Duotono de Photoshop, optimizar fotografías para su publicación en la web, aplicar marcas de agua a las imágenes usando Paint Shop Pro y mucho más. Y todo por sólo 5 Euros.



Todo lo último en...

ÚLTIMA HORA

UBI SOFT

STAR OCEAN: Till The End Of Time

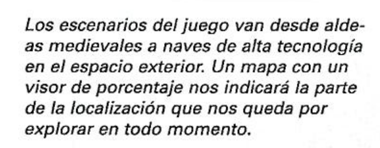
Finales de septiembre será la fecha elegida por **Ubi Soft** para lanzar en nuestro país una de las últimas producciones de **Square Enix**. El juego apareció en Japón hace más de un año, pero la versión que comercializaron originalmente no cumplió las expectativas de los jugadores por completo. Así que los programadores (**Tri-Ace**) decidieron crear una «Versión del Director» que corregía todos los fallos que existían y añadía nuevos niveles, modos de juego, trajes para los personajes y búsquedas alternativas. Esta es la versión que nos llegará hasta nosotros. Nos encontramos ante el tercer capítulo de una saga de RPG que comenzó en **Super Nintendo**, aunque cada uno de ellos presenta una historia totalmente independiente. El mayor punto a favor del juego son las espectaculares batallas, que se desarrollan en tiempo real mediante el uso de todo tipo de técnicas más propias de los juegos de acción.



//El juego aparecerá a finales de septiembre//



Las batallas se desarrollan en tiempo real sobre un escenario limitado. Podremos controlar a tres personajes alternativamente.



Los escenarios del juego van desde aldeas medievales a naves de alta tecnología en el espacio exterior. Un mapa con un visor de porcentaje nos indicará la parte de la localización que nos queda por explorar en todo momento.